STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

Inner Chains

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2019. 06.

1995 Ft - 6,99 EUR

DYING LIGHT 2

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

BORDERLANDS 3
Handsome Jack rémuralmának ugyan vége, de a kalandok folytatódnak.

CONAN UNCONQUERED
A kimmériai barbár ezúttal stratégiázik az egykori C&C fejlesztőknek hála.

S.W.I.N.E. HD REMASTER
Egy magyar legenda újraírva, feltupírozva. Ráadás interjúval.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS
Kína győzelmével a történelmi stratégiák egy új korszakába léptünk.

KAPHATÓ AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

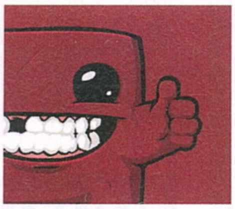
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/06-os számához PC-s, steames Inner Chains játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. JÚNIUS
ELRAGADTATÁS

Nem az első, és remélhetőleg nem is az utolsó alkalom, de ritka és különleges pillanat az ilyen, ezért muszáj róla szót ejteni. Kedves Olvasó, tudom, hogy a lap csúszással került hozzád, de ha rendszeresen jársz a honlapunkon, facebookos oldalunkon, akkor felkészülhettél rá – ha nem így volt, akkor most kérek elnézést. Az ok egyszerű: sikerült egy olyan lehetőségbe belefutnunk, hogy a világon elsőként, Magyarországon pedig exkluzívként nálunk jelenhet meg a Dying Light 2 hivatalos artworkje, úgynevezett key artja, amit lényegében világszinten minden szempontból elsőként hozhattunk le. És ebbe csak egy picikét kavart be a pünkösdi ünnepnap, mivel június 10-én jelenhettünk volna meg, hogy az újságosoknál már reggel óta ott virító címlap első kézből mutathassa számodra ezt a nagyon pofás grafikát. Amit egyébként nem volt egyszerű beleszuszakolni a megszokott címlapfelépítésünkbe, de úgy hiszem, megoldottuk a kérdést, amivel sikerült egy, a PC Guru életében kicsit formabontó, de legalábbis nem megszokott elrendezéssel megjelenni. Remélem, másnak is annyira tetszik, mint nekem. A játékot pedig természetesen kíváncsian várjuk (minden lényeges új infót júniusra ígértek az alkotók), elvégre a Techland eddig nem nagyon okozott csalódást.

De vissza a beköszöntő alcíméhez, ami májusban egyértelműen jellemző volt virtuális kalandjaink egy jelentős részére. A külföldi sajtóeredményeket elnézve sokan például nem voltak elégedettek a Layers of Fear második részével, de én nagyjából megkaptam azt a hidegrázós élményt, amit vártam. Kiemelkedőbb azonban a Total War legújabb epizódja, a Kínába ellátogató Three Kingdoms, ami sok szempontból új fejezet a széria életében, ezzel együtt pedig egy jelentős lépcsőfok a stratégiai játékok szerelmeseinek. Ahogy nem kevésbé fontos megjelenés a S.W.I.N.E. HD Remaster, ami hazai kultklasszikusként mindenképpen kiemelt figyelmet élvez tőlünk. Jóformán nincs is olyan PC-s játékos, aki 25-30 éves kor felett ne rendelkezne valamilyen nagyon személyes emlékkel, ami a nyulak és malacok háborújára vezethető vissza. Ami azonban tényleg megérdemli az „elragadtatás" jelzőt, az a hónap nagy meglepetése, a kisebb csodával felérő A Plague Tale: Innocence. Igazából átlagban senki sem várt tőle semmit, már annak is örültünk volna, ha egy szimpla közepes eredményt elér (a többes a tesztet végző Zoo_Lee-t, a korábbi főszerkesztőt, wilsont, valamint engem takar). Lényegében én csak belenéztem, aztán teljesen beleszerettem: olyan élményt nyújtott, amilyet ritkán kapni videojátéktól. Bár értékelésünket egy picit talán túlzónak érzem, de magam is 90-93 százalék körül adtam volna rá, így meghagytam a végeredményt, mert abba eleve ritkán szólok bele. Ajánlom a próbát, fantasztikus alkotásról van szó.

Lényegében pedig ez még csak a bevezetés az aktuális számunkhoz. Sok előzetes és teszt van még, ami érdemes a figyelemre, továbbá ott vannak a hardvertesztek, az érdekességek, az interjúk – utóbbiból most bőven akad, elvégre az új sorozat mellett, ami a hazai gamer újságírásról szól, több fejlesztőt is meginterjúvoltunk. Ráadásként pedig az állandósult társasjátékos rovat mellé újabb egészíti ki konstans tartalmunkat, ami innentől minden számnál várható lesz: nagyjából két és fél éve volt egy Castlevania-összefoglalónk, amiből szerettem volna állandó rovatot, akkoriban azonban rajtam kívülálló okok miatt ez sajnos nem jött össze. Idén viszont elérkezett az idő, a most júniusban 35 esztendős Tetris a Születésnaposok első vendége, ahol minden hónapban előkeresünk majd valami korszakalkotó vagy éppen szimplán közkedvelt alkotást/sorozatot, hogy születésnapja alkalmából megemlékezzünk róla. Külön öröm, hogy első körben wilson remek írását olvashatjátok, amely rengeteg érdekességről rántja le a leplet. Szóval van újdonság, várnak a megszokott tartalmak, emellett pedig, mint mindenki, akit kicsit is érdekel ez a különleges kalandokkal teli videojátékos világ, mi is az E3-ra vagyunk leginkább rápörögve. Várjuk a nagy bejelentéseket és bemutatókat, amiknek örülhetünk, illetve amikről a következő számban beszámolhatunk. Mert bízunk benne, hogy akkor is, ahogy az év minden havában, ismét velünk tartasz.

Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

A hónap nagy meglepetésében, az A Plague Tale: Innocence-ben a sötét középkor egy igen kellemetlen pillanatába látogattunk el, amikor a pestis pusztított és az elkeseredettség szinte kézzelfogható volt – mégis élveztük. Emellett pedig több játék foglalkozott mostanában az időutazás gondolatával is. Szerinted van olyan szeglete a történelemnek, ami még nem kapott méltó feldolgozást? Egyáltalán van olyan kedvenc korod, ahova akár a valóságban, akár egy videojátékban szívesen visszatérnél?

Böjti
Érdekel az élet kialakulása, így egy igazán valósághű szimulátort megnéznék. De egy teológiai kérdéseket feszegető visszatekintő kalandot is. Persze senki nem él már, aki hiteles képet nyújthatna. De ellátogatnék még 1776-ba, ahogy a Stonehenge keletkezésének idejébe is.

Dreamer
A kedvenc történelmi színhelyeimet az utóbbi 10 évben többször is feldolgozták, de azért egy reneszánsz itáliai kalandra mindig kapható vagyok. Viszont egy, az 1920-es évek Amerikájában, mondjuk New Yorkban játszódó játékot megnéznék, azokból amúgy sincs elég.

Peti, a dizájner
Kedvenc korom nincs, de egy párhuzamos világban játszódó játék jó lehet. Ugrálhatnánk a háborúkkal tarkított világból a ZEN-áhitat földjére, ahol béke van és nem ismerik a fegyvereket sem. Persze mindegyikben építkezni kell, csak nem mindegy, mit, mikor és milyen sorrendben.

drag
Kifejezetten kedvenc korom nincs, a történelmi építészet azonban mindig is mozgatott. Többek között ezért is voltak különösen nagy kedvenceim a korai Assassin's Creed-játékok – és részben ezért lelkesedem kevésbé az újakért. A két ókori rész most kicsit közeledett ehhez.

SteelSaint
Igazából, ha a globális szinten nézzük, akkor nem jut hirtelen eszembe olyan kor, ami ne lett volna még feldolgozva, de azért magyar emberként egy kicsit reménykedem benne, hogy egyszer majd kapni fogunk egy '48-ban, '49-ben, netán 1956-ban játszódó Assassin's Creedet.

wilson
Az európai történelem összes fontosabb korszaka kapott már videojátékos feldolgozást, így leginkább a számunkra annyira nem ismert koroknak örülnék: a Three Kingdoms kiváló lépés előre, de Dél-Amerika múltja például alig volt eddig terítéken. Kérek egy Theocracy remastert!

bodak
Mindig csak a vikingek, görögök és balátaink, a lómaiak. Mezoamerikával bezzeg alig foglalkoznak, pedig ott aztán folyt a vér rendesen. Igazán jöhetne egy játék, ami az Azték birodalom történelmét/mítoszait dolgozza fel, és nem egy újabb Civilization-féle szabadfogású birkózás.

bate
Mindig nagy rajongója voltam az ókori Rómának, és bár tény, hogy ezt a korszakot már megörökíteték játékok, én főleg stratégiákra emlékszem. Szóval ebben a korszakban egyszer szívesen kipróbálnék egy rendes szerep- vagy akciójátékot, megfűszerezve egy jó történettel.

AliceWake
Nagyjából minden releváns korszakot feldolgoztak, ami alkalmas egy játék közegét adni. Nyilván nem minden esetben jól. Egy csernobili atomkatasztrófát valós események alapján feldolgozó, történetorientált, sötétebb hangulatú dologra vevő lennék. Olyan stílusban, mint az HBO sorozata.

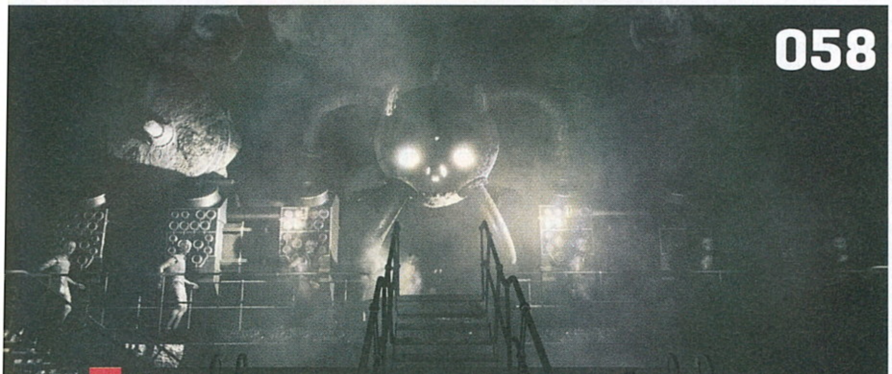
Dzséjt
Szerintem nem nagyon van olyan szeglete a történelemnek, amit valamilyen játék ne fedett volna le. Ugyanakkor a Kingdom Come mintájára szívesen játszanék egy olyan RPG-vel, ami az 1500-as évek Magyarországán játszódik, és belekóstolhatnánk az egri vár ostromába is.

008

ELŐZETES

DYING LIGHT 2

Vissza a fertőzöttek és zombik világába, a rémálmok és a teljes elkeseredettség birodalmába. Immáron azonban RPG-s elemekkel!



058

TESZT

LAYERS OF FEAR 2

A festő háza és elméje után a folytatásban egy hajó és egy filmes forgatás kerül előtérbe, két gyermekkel. És persze minden rémálmunk.

062

TESZT

TEAM SONIC RACING

Ezúttal már nem a Sega teljes istállójából került ki a felhozatal, de a száguldozás így is maximális élvezetet jelent, pláne csapatban.

064

TESZT

CLOSE TO THE SUN

BioShockot vártunk, ehelyett egy nem kevésbé rémisztő sétaszimulátort kaptunk. Az ereinkben így is, úgy is megfagy a vér.

Tartalom

ELŐZETES

008 Dying Light 2
010 Techland interjú
012 Borderlands 3

EARLY ACCESS

016 Uboat
018 Neverinth
020 Pagan Online
022 Strategic Mind: Pacific
024 Last Epoch

TESZT

028 Rage 2
032 Observation
034 Mordhau
035 Druidstone: The Secret of the Menhir Forest
036 Conan Unconquered
038 American Fugitive
039 Shakedown: Hawaii
040 A Plague Tale: Innocence
042 Super Cane Magic Zero
043 Bubsy: Paws on Fire!
044 S.W.I.N.E. HD Remaster
046 Kite Games interjú
048 Sniper Elite V2 Remastered
049 Pathologic 2
050 Dark Future: Blood Red States
052 Surviving Mars: Green Planet
053 Dark Devotion
054 Total War: Three Kingdoms
058 Layers of Fear 2
060 Atelier Lulua: The Scion of Arland
062 Team Sonic Racing
064 Close to the Sun
066 Fade to Silence
068 Castlevania Anniversary Collection
069 Darkwood

HARDVER

086 Huawei Matebook 13 teszt
088 Cooler Master hűtéstechnika
089 Cooler Master MM830 és MM520 teszt
090 Cooler Master MK730 és MK850 teszt
091 Cooler Master audiotúra
092 MSI Clutch GM50, GM60 és GM70 teszt
094 Acer Predator Z1 és X27 teszt

ROVATOK

070 Mobiljátékok
072 Születésnaposok: A Tetris 35 éve
076 Radar alatt
078 A hazai gamer újságírás kezdete
082 Társalgó
084 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 054

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Új ötletek, komplexebb kapcsolatok, komoly ügynökösködés és baráti viszonyok. Mindez nem minden, hiszen a legújabb Total Warban még csak háborúznunk sem muszáj – ha olyan kedvünk van, diplomáciai úton is próbálkozhatunk. A sorozat és a stratégiák új korszaka ez.

A HÓNAP ELŐZETESE 012

BORDERLANDS 3

Bár a fejlesztők sumákolásai miatt nem minden tekintetben értünk egyet a stúdióval, ráadásul a sorozat is megérte már a rókabőr-kategóriát, a B3 senkit sem hagyott hidegen, Dzséjt pedig papírra is vetette gondolatait, miért vágyunk vissza a pusztítás világába.

A HÓNAP JÁTÉKA 040

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Ahogyan az előszóban is említésre került, a középkori kaland a csapat több tagját is maximálisan elragadta, a szinte ismeretlen stúdió pedig olyan szívvel és lélekkel teli alkotást tett le az asztalra, ami az év eddigi legjobbjai közt is ott van.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

3QVJV0D554ALSY51IYTS

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: 9SZ4Y97B

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. július 15-ig érvényes.

VESD LE LÁNCAIDAT!

Inner Chains

[ÍRTA DRAG] **Mindenki ízlésébe sajnos lehetetlen beletrafálni, ugyanakkor a magazin mellé járó ingyen játékokkal próbáljuk a lehető legtöbb műfajt lefedni, hogy mindenki találjon valami nekivalót az ajándékok között. A múlt havi motorozás és puzzle-kaland után most egy magyar feliratos, darkos FPS-t hoztunk el nektek.**

Bízunk benne, hogy mostanra mindenkinek sikerült alaposan kijátszania magát az előző hónap ingyenes játékaival, a Moto Racer 4 önfeledt száguldozását, valamint a Q.U.B.E.: Director's Cut kellemes agytornáját követően ugyanis most egy jóval borongósabb kaland vár rátok. Reméljük, hogy alaposan feltöltődtetek a színes-szagos élményekkel, hiszen az e havi magazin mellé járó meglepetésünk merőben más hangulatú utazásra invitál benneteket. Gyertek és lépjetek be az Inner Chains fagyos és hátborzongató univerzumába!

SÖTÉT VILÁG

A magyar feliratos Inner Chains a távoli jövőben játszódik, egy olyan bolygón, ahol az emberiség egy szürreális, önmagából teljesen kifordult környezetet hozott létre, fejet hajtva az evolúció már-már túlvilági akarata előtt. A technológia és a természet lényegében eggyé vált ebben a rémálomszerű világban, ami olyan biomechanikai förmedvényeket szült, melyeket látván senkit sem tudunk hibáztatni, ha az Alien néhai látványtervezője, a legendás H. R. Giger ikonikus agyszüleményei jutnak eszébe.

Egy valami azonban ennyi idő elteltével sem változott: a vallás és a hit továbbra is megkerülhetetlen alappillére az emberiségnek. Az Inner Chains története is leginkább e körül forog, melyben egy kivetett senkiként próbálsz szembeszállni a társadalmat irányító egyház tanaival. Arra azonban jobb felkészülnöd, hogy a játék a lehető legkevésbé szájbarágós módon tálalja ezt számodra: már maga az alaphelyzet is meglehetősen zavaros (ezúttal kivételesen a szó jó értelmében véve), az utazás során pedig nem várnak rád tipikus átvezetők vagy éppen párbeszédek. Az Inner Chains kicsit olyan, mint egy kirakós, amiből nehezítésképpen még néhány fontos lapkát is kihagyott a gyártó: neked kell összeraknod, és sosem lesz teljesen tiszta a kép. Ugyanakkor pont ettől izgalmas a világa, mert nem tudhatod, mi vár rád a következő sarkon.

A szürreális környezet és a rendkívül sötét tónusú sztori önmagában nem érne fikarcnyit sem, ha vizuális fronton mindez nem kapná meg a kellő támogatást, szerencsére azonban az Inner Chains legerősebb eleme éppen ez: a környezet kidolgozottsága nagyon hatásos atmoszférát teremt, ami pillanatok alatt beszippantja a játékost. Tényleg az a legjobb kifejezés rá, hogy nem e világi az egész, ugyanakkor mégsem érezzük műnek vagy statikusnak, a már említett biomechanikai jelleg ugyanis szépen megtölti élettel a sötét folyosókat, a hatalmas csarnokokat és a borongós kerteket. Egészen pontosan inkább csúnyán és inkább halállal, hiszen az Inner Chains nem finomkodik a megoldásokkal, kapcsolók helyett például egy kiszögezett, már-már kiborgszerű emberi fejet köt a továbbjutás útvonalát rendre mutató vezetékekhez. Ez azonban ne tántorítson el senkit: az Inner Chains inkább nyomasztó, mintsem undorító, és nem is esik túlzásokba – saját világába abszolút illik minden ehhez hasonló megoldása.

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
Telepaths Tree

MŰFAJ
FPS

INFO

Az Inner Chains 2017. május 18-án jelent meg, a steames verzió 19.99 euróba, átszámítva nagyjából 6500 forintba kerül.

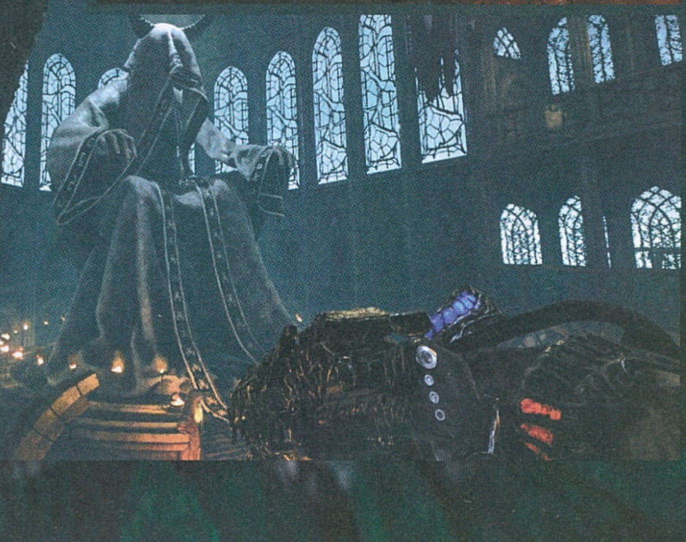
GÉPIGÉNY

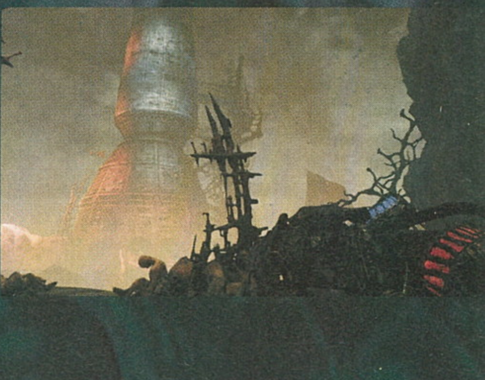
AMD Quad-Core/Intel Dual-Core 2,8 GHz CPU, 2 GB DX11 GPU, 4 GB RAM, 15 GB HDD.

SENKI SINCS BIZTONSÁGBAN

Hogy mennyire ellenséges az Inner Chains világa, azt jól mutatja, hogy a környezet nem kímél senkit – sem téged, sem pedig az ellenfeleidet. Sőt, ezen elemét ügyesen fel is használja arra, hogy vezessen, és megismertessen ezzel a bizarr, gép és természet fura szimbiózisa által uralt bolygóval.
Az Inner Chains nagyrészt mentes a klasszikus betanító lépésektől, ez azonban inkább csak annyit jelent, hogy nem rágja a szádba, mi hogy működik a környezetedben – neked kell megismerned. Segítséget persze kapsz, de inkább indirekt módon. Ott van például az a földből kinőtt csáp, ami egyszer csak lekaszabol egy arra bóklászó ellenfelet. Kicsit alaposabban szemügyre véve láthatod, hogy a földből kinőtt tüskék jelölik azt

Minden hónapban egyre veszélyesebb helyekre kell menni az új PC Guruért, de megéri!





a határvonalat, aminél beljebb már nem érdemes merészkedni. De a plafonról csöpögő testnedvek sem jelentenek túl sok jót – pláne akkor, ha éppen előtted kapott el egy szerencsétlent a nyelvével az odafent lesben álló „növény". Félreértés ne essék: játékelemeit tekintve az Inner Chains nem egy különösebben komplikált játék. Ugyanakkor teljes egészében meghagyja neked a felfedezés örömét, ami miatt sokkal jobban tudsz azonosulni a játékbéli szerepeddel, és így maga az élmény is sokkal hatékonyabban ránt be.

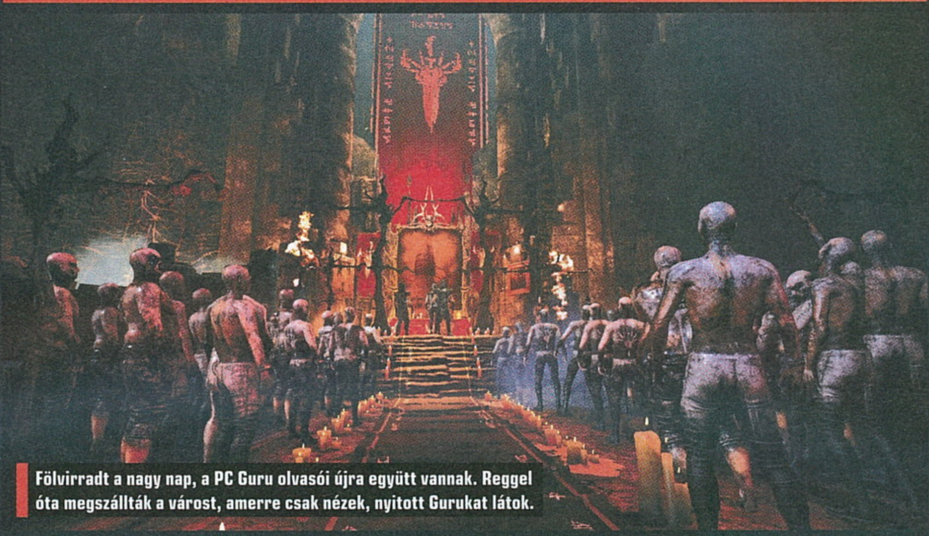
Maga a játékmenet alapvetően egy egészen letisztult FPS, ami nagyjából fele-fele arányban tálalja a belső nézetes akciót, illetve a felfedezést. Utóbbi alatt persze ne a manapság nagyon divatos (és sokaknak éppen ezért már a könyökén kijövő…) open-world megközelítést értsétek. Az Inner Chains nagyrészt teljesen lineáris, az egyes pályarészek azonban vannak annyira összetettek, hogy rendre keresni kelljen a továbbjutás idézőjeles kulcsát. Sőt mi több, maga a pályadizájn kifejezetten dicséretet érdemel, hiszen nemcsak a vizuális körítéssel van megfelelő összhangban, de szinte minden egyes szakaszon van okunk bóklászni egy kicsit – a felfedezést pedig általában jutalommal honorálja a játék.

Fegyverből nincs túl sok a játékban: mindössze három darabból áll a komplett repertoár, nem számolva persze az ezekhez begyűjthető kisebb-nagyobb fejlesztéseket. Szerencsére azonban vannak annyira eltérőek, hogy ne legyen túl nagy hiányérzetünk, hiszen mindegyik más és más szituációban hasznos. Ráadásul nem is egyszerre szerezzük meg őket, úgyhogy időről időre ér minket némi friss impulzus, ami kicsit megváltoztatja az addigi „játékszabályokat". Az Inner Chains ráadásul ezzel rá is kényszerít bennünket arra, hogy mindegyiket megtanuljuk használni, amire a végigjátszás második felében különösen nagy szükségünk lesz, hiszen itt már jóval ritkábbak azok a biomechanikus töltőállomások, amik a muníciót és az életerőt biztosítják.

És ha már szóba került ez a két elem: van egy érdekes mechanika a játékban, ami néha – kissé ellentmondásos módon ugyan, de – életet menthet: ha ugyanis kiürültünk, még mindig használhatjuk a fegyvereket, ám ekkor minden egyes lövés az életerőt fogyasztja. Mérlegeljetek mindig, hogy megéri-e élni ezzel a lehetőséggel, mert bőven van benne kockázat, ugyanakkor plusz egy adag pörkölés a lángszóróval például hatalmas segítség lehet, ha hirtelen gyilkolási szándékkal ránk rontanak hárman-négyen.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**


Fölvirradt a nagy nap, a PC Guru olvasói újra együtt vannak. Reggel óta megszállták a várost, amerre csak nézek, nyitott Gurukat látok.

A Kickstarter-kampány alatt VR-támogatást is ígértek a fejlesztők, ebből azonban sajnos még mindig nem láttunk semmit. Kaptunk viszont magyar feliratot.

NEM CSAK EGYSZERI ÉLMÉNY – MAGYARUL!

A felfedezést már említettük, a szorgos kutakodásra pedig mindenkit csak biztatni tudunk, hiszen már az első percekben tapasztalni fogjátok, hogy az Inner Chains világában elrejtettek olyan kőtáblákat, melyek a számunkra teljesen érthetetlen ábécé megfejtését segítik. Ezek megtalálásának ráadásul a puszta gyűjtögetésen túl is van funkciója, hiszen ezen a különleges helyen rengeteg falfelirattal találkozni, amik a háttérvilágot igyekeznek kicsit jobban bemutatni. Nemcsak azért lehet érdemes tehát akár másodjára is belekezdeni az Inner Chainsbe, hogy fejben kicsit jobban össze tudjuk rakni az elvont sztoriját, hanem mert a teljes nyelvezet ismeretében sokkal több segítséget is kapunk ehhez.

Lényeg a lényeg: aki esetleg nem rajong a horror műfajért, és a sötét, nem e világi univerzum láttán ódzkodik az Inner Chains kipróbálásától, azt ne tévesszék meg a képek, a lengyel Telepaths Tree játéka ugyanis az olcsó ijesztgetés helyett sokkal inkább az akcióról és a felfedezésről szól. Ráadásul amellett, hogy mindent magyarul élvezhetünk (a honosítás felirat formájában értendő), a nagyon erős atmoszféra kifejezetten színvonalas grafikával párosul, így aki sokat ad a látványra, annak itt mindenképpen lesz miben gyönyörködnie… már nem a szó szoros értelmében, hiszen ahogy azt már többször említettük, az Inner Chains miliője nem éppen egy leányálom. A képi világa azonban telitalálat, ami már önmagában megér egy próbát mindenki számára!

EURÓPAI VAKÁCIÓ ÉLŐHOLTAKKAL

DYING LIGHT 2

[IRTA BRITPOPPER] **ZOMBIS JÁTÉKOKKAL MÉG MINDIG DUNÁT LEHETNE REKESZTENI, AZONBAN A DYING LIGHT 2 MINDEN BIZONYNYAL KI FOG TŰNNI A MEZŐNYBŐL, HISZEN A TOVÁBBFEJLESZTETT PARKOUR, A KOMOLYABB TÖRTÉNET ÉS AZ ERŐSEN KOOPERATÍV ÉLMÉNYRE KIHEGYEZETT JÁTÉKMENET BEHOZÁSÁVAL A FOLYTATÁS MÉG A 2015-ÖS ELSŐ RÉSZNÉL IS NAGYOBBAT ÜTHET.**

ADATOK

KIADÓ **TECHLAND** – FEJLESZTŐ **TECHLAND** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019** – ÁR **MÉG NINCS INFORMÁCIÓ**

Az első Dying Light a lehető legjobb időben jelent meg. A zombis téma videojátékos berkekben már épp kezdett annyira elcsépelt és ezerszer lerágott csont lenni, mint korábban a második világháború az FPS-ek felhozatalában. Kvázi minden bokorban termett egy-egy zombis akciójáték, viszont csak igen kevesen tudták maximálisan kiaknázni a zsánerben rejlő lehetőségeket. A Techland már korábban is remekelt, amikor a műfajban kellett bizonyítaniuk, hiszen a zombigyilkolászást a félelmetes temetők és lángoló nagyvárosok helyett forró trópusi környezetbe helyező Dead Island igazi ínyencfalat volt a sétáló halottak rajongói számára. A Dying Light tulajdonképpen csak a Dead Island receptjét tökéletesítette: adott volt egy hatalmas, nyílt terület, rengeteg tennivalóval és hemzsegő, változatos élőholtakkal, amit megfejeltek a nagyobb mozgásszabadsággal, a plusz három főt bevonó kooperatív támogatással, illetve személyes kedvencemmel, a Be The Zombie játékmóddal, ahol mi magunk vadászhattunk vérszomjas fenevadként az emberi játékosokra. A Dying Light annak ellenére is igazi klasszikussá vált, hogy majd' minden elemét láthattuk már más játékokban, elvégre emellett sem érződött izzadtságszagúnak a végeredmény. Borítékolható volt tehát, hogy előbb-utóbb jön a folytatása.

A DYING LIGHT HÍRES VOLT AZ INGYENES DLC-KRŐL, A KIMONDOTTAN NAGYSZABÁSÚ BŐVÍTMÉNYRŐL, ILLETVE A RENDSZERES KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEKRŐL. MOST SEM LESZ MÁSKÉNT.

A VÁROS, MELY SOSEM ALSZIK

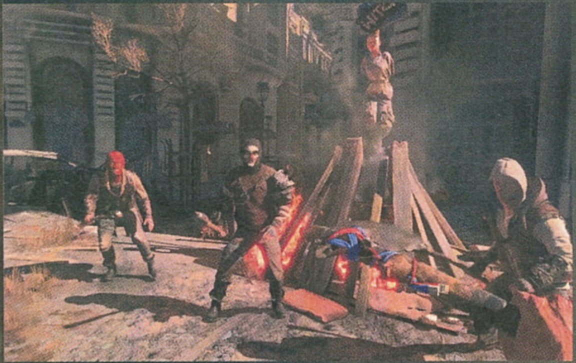
Míg az első rész a törökországi Harranban játszódott, addig a folytatás immár Európa közepére kalauzol bennünket. Talán említenem sem kell, hogy ez mennyire szívmelengető számunkra, hiszen végre egy olyan zombis lövöldébe ölhetünk sok-sok órát, mely a központi helyszínét tekintve sokkal közelebb áll hozzánk – emellett a fejlesztőkhöz is. Ráadásul a város hatalmas, közel négyszerese Harrannak, tele felfedeznivalóval, rejtett zugokkal, nehezebben megközelíthető – ám minden bizonnyal értékes lootot rejtő – épületekkel. Ötletes megközelítése a műfajnak, hogy a fertőzöttek ugyan ismét jelen lesznek, viszont nem feltétlenül ők jelentik majd számunkra a legnagyobb veszélyforrást. A Dying Light 2 mer szakítani a betanult formulákkal, és bár a vérünkre szomjazó mutánsok ugyanúgy visszatérnek benne, főbb ellenfeleink ezúttal a hús-vér emberek lesznek. A helyszínen több frakció tengeti dolgos hétköznapjait, és csak rajtunk áll, hogy kikhez csatlakozunk, kiknek segítünk, és kiket hagyunk cserben. Meg kell válogatnunk mind barátainkat, mind ellenségeinket, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy egy olyan csoporthoz csatlakozunk, amely pusztán a gyűjtögetést és a napi betevő megszerzését tűzte ki céljaként, vagy pedig egy olyanhoz, amelynek tagjai mindent erőszakkal akarnak elvenni, és először inkább lőnek, csak utána kérdeznek.

Interjúnkban (következő két oldal) Tymon Smektała elmondta, hogy akár a legapróbb cselekedeteink is hatással lehetnek a város életére, ez pedig a frakciókra is különösen igaz. Ha például olyanokkal bratyizunk, akik úton-útfélen megjavítanak mindent, ami eléjük kerül, akkor nagyobb eséllyel juthatunk alternatív útvonalakhoz, ha például eltakarítanak nekünk pár leomlott házrészt, vagy komplett hidakat javítanak meg. Döntéseink hatással lesznek a környezetünkre, az NPC-kre és persze karakterünkre egyaránt. Választásaink függvényében dől majd el, hogy ki kezel minket társként, és ki az, aki inkább leköpne az utcán szembejövet.

Ez kifejezetten pozitív játékmenetbeli újdonság, hiszen egyrészt jóval realistább megközelítésből állít minket szembe egy fiktív zombiapokalipszissel, másrészt történetügyileg is több lehetőség rejlik benne. És ha már a történet szóba került: Chris Avellone (neve a Star Wars képregények mellett a KotOR 2, a Pillars of Eternity, a Prey vagy akár a Divinity: Original Sin 2 kapcsán is ismerősen csenghet) és a Witcher 3: Wild Hunt több írójának személye a garancia arra, hogy a sztorit tekintve a Dying Light 2 nem fog csalódást okozni. A fejlesztők elmondták, hogy annyi aspektusában szólhatunk majd bele személyes történetünk alakulásába, hogy nem is lesz két egyforma végigjátszás.

VÉRTŐL MOCSKOS JÁTSZÓTÉR

Az open world játéktér ismét adott, fűszerezve olyan finomságokkal, mint például a visszatérő napszakváltakozás, mely az előző részekhez



Micsoda káosz és mocsoktenger. Nem lennék annak a helyében, akinek mindezt fel kell majd takarítania.

ZSENI A SOROK MÖGÖTT

Az idén 47 éves Chris Avellone ma már a videojátékos ipar legkeresettebb, egyben legtehetségesebb írója. Pályáját Dungeons & Dragons kampányok megírásával kezdte, majd nem kellett hozzá sok idő, hogy a korlátlan alkotói szabadságot biztosító videojátékok felé forduljon figyelme. Az Interplay berkein belül az első hozzá is kapcsolódó fejlesztés a '96-os Conquest of the New World és a '97-ben megjelent Star Trek: Starfleet Academy volt, később azonban olyan nagyobb címek következtek, mint a Fallout 2, a Planescape: Torment, az Icewind Dale, majd később – az Obsidian Entertainment színeiben – az Alpha Protocol, a Neverwinter Nights 2, vagy éppen a Fallout: New Vegas. 2015-ben kilépett az Obsidianból, azóta szabadúszóként tevékenykedik. A közeljövőben olyan sikervárományos címekben találkozhatunk majd a nevével, mint a Star Wars Jedi: Fallen Order, a Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 vagy épp az újraértelmezett System Shock, de kiderült az is, hogy régóta dédelgetett álma, hogy egyszer egy The Witcher-játékhoz írhasson egy grandiózus történetet.

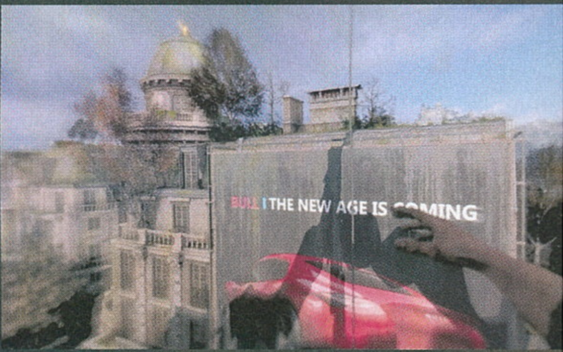
hasonlóan mind a lakosságra, mind a fertőzöttekre hatással lesz. Újdonság viszont, hogy utóbbiak a Days Gone hordáihoz hasonlóan nappal visszahúzódnak búvóhelyeikre, és csak az éjjel leszálltával merészkednek elő. A látványvilág előtt már most megemelem a kalapom, grafikai téren rendkívül minőségi munkát teremtettek a készítők. A parkour elemeket sem száműzték, sőt duplájára növelték a számukat, ami azt eredményezi, hogy jóval szabadabban közlekedhetünk a városban, illetve a harcok alkalmával (melyeknél az íjakkal immár akár a távolból is apríthatunk) könnyedén bevethetjük tovább tökéletesített mozgásrepertoárunkat. A Dying Light első részében úgy szelhettük át a várost, mint Aladdin a nyüzsgő Agrabah piacát.
Az egész a játszóterünkké vált, a lényeg pedig csak abban rejlett, hogy ne kapjanak el. Egy élmény volt megmászni az épületeket, vagy ha nem volt más, akkor lendületet venni egy rothadó ténfergőről, hogy egy ház teraszán folytathassuk a rohanást. Tetőről tetőre ugrálva, bukfencezve és becsúszva haladni, inkább kerülgetni a fertőzötteket, mintsem ténylegesen harcolni velük. Ez volt az a nagybetűs SZABADSÁG, ami a program lelkét képezte, a felfedezés pirkadattól alkonyatig. Igen ám, mert amikor beesteledett, a város egy egészen más arcát mutatta, mintha egy teljesen más játék karmai közé kerültünk volna. A vesszőfutások a védett menedékekig még a horrort anyatejjel magukba szívó veteránokat is rendesen megizzasztották.

Hasonlóra számítunk a folytatás esetében is, hiszen képzeljétek csak el, mennyire brutálisan nyomasztó lehet, ha még odakinn portyázunk a város közepén egy elhagyatott térségben, miközben a napnyugta halovány fényében már mozgolódnak körülöttünk a fertőzöttek. Félelmetes helyek voltak még az

Nevezhetjük civilizáltnak azt a társadalmat, ahol a kivégzésekkel nemcsak példát statuálnak, de azok tömeges szórakozásnak is minősülnek?

előzményben azok a karanténok is, melyek egyfajta külön bejárható, sötét, belső területekként szolgáltak – bízunk benne, hogy ezeket is viszontláthatjuk. Reményeink szerint a Dying Light 2 megtartja az eredeti szellemiségét és ugyanolyan borzongatóan szórakoztató élménnyé válik majd, mint az elődje. Ezúttal is számtalan olyan vicces, rejtett utalásra számítunk, mint amik az első felvonásban rengetegszer mosolyt csaltak az arcunkra. Sosem felejtem el a zöldséges kertbe szorult vödörfejű zombikat, akiket a Plants vs Zombies mintájára lőttek a növények, vagy éppen a dicső momentumot, ahogy percekig fogtuk Artúr király legendás fegyverét, az Excaliburt, mellyel jókat lehetett kaszabolni – apróságok ezek, de a hangulatot az egekbe tornázták. Szintén csak reménykedni tudunk, hogy a nagy menekülés és kaszabolás közepette meg lehet majd pihenni ismét, és kacagni az ötletes rejtett poénokon.

A Dying Light 2-nek minden esélye megvan rá, hogy egy új közönségkedvenccé váljon. Ugyan többet majd csak az idei E3 alkalmával mutatnak belőle, de az már most biztos, hogy a túlélőhorror FPS zsánerében legalább akkorát fog ütni, mint egy kalapácsos Goon. Már nem annyira a fertőzöttekre, sokkal inkább az emberek közötti konfliktusokra helyezi a fő hangsúlyt, ami jobban elmélyítheti a történetet, egyúttal a hangvételt is komolyabbá teszi. Kíváncsian várjuk, hogy a Techland mit hoz ki ebből a realistább megközelítésből, de az már jelenleg is nyugodtan kijelenthető, hogy mi egész biztosan remekül fogunk szórakozni.



EGY ZOMBIAPOKALIPSZIS BELÜLRŐL

INTERJÚ TYMON SMEKTAŁÁVAL A DYING LIGHT 2 VEZETŐ DIZÁJNERÉVEL

[ÍRTA BRITPOPPER] EGYRE TÖBB JEL UTAL ARRA, HOGY A LENGYEL FEJLESZTŐCSAPAT BOSZORKÁNYKONYHÁJÁBAN KÉSZÜLŐ DYING LIGHT 2 NEMCSAK EGY KORREKT FOLYTATÁS LESZ, HANEM ALAPJAIBAN REFORMÁLJA MEG A ZOMBIS FPS-EK MŰFAJÁT A KIEMELKEDŐEN ERŐS NARRATÍVA, A SZERTEÁGAZÓ JÁTÉKMENET ÉS A TOVÁBBFEJLESZTETT PARKOUR SEGÍTSÉGÉVEL.

A Techland fejlesztőstúdiót még 1991-ben alapították, első játékuk azonban csak 2000 tájékán jelent meg. Ez volt a mára már a feledés homályába veszett Crime Cities, majd 2003-ban egy kicsit nagyobbat durrantottak a Chrome-mal (a magyar szinkronos változat 2005 februárjában teljes játékunk is volt!), utána pedig jött a western témájú Call of Juarez, ami annyira sikeres lett, hogy több folytatást is megért, sőt még a műfajok között is kalandozott.

Kisebb-nagyobb mellékzöngék után a lengyel csapat elmerült az élőholtak világában, aminek első jele a trópusi paradicsomot vérrel befestő, első trailerével kisebb botrányt kavaró Dead Island lett, majd a koncepciót 2015-ben továbbfejlesztette – szintén a zombis vonalon továbbhaladva – a Dying Light, mely rögtön hatalmas sikerré vált, és az amerikai eladási listákon már megjelenésének első hetében maga mögé utasította a GTA V-öt. Nem csoda, hogy az időközben teljesen függetlenné vált Techland évek múltán nekiállt a folytatásnak, amit láthatóan kicsit sem aprózták el. Tymon Smektałával, a Dying Light 2 vezető dizájnerével beszélgettünk a készülő sikervárományos projektjükről és terveikről.

A narratíva szempontjából miért épp Chris Avellone-ra esett a választás?

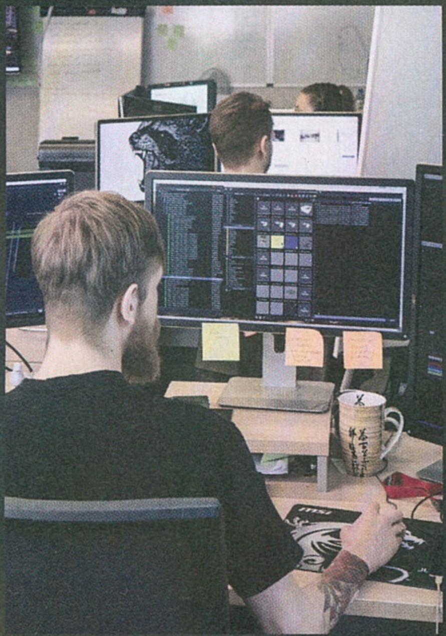
Chris tapasztalata önmagáért beszél, ő a nemlineáris narratívák mestere. Remek érzéke van hozzá, hogy olyan világokat és élményeket teremtsen, amilyeneket mi is elképzeltünk a Dying Light 2-höz – hiszen mégiscsak az ő műve a Knights of the Old Republic 2 –, szóval nagyon örülünk, hogy ő is a csapatot erősíti. Mióta elterveztük, hogy valami igazán különlegeset, igazán egyedit szeretnénk megalkotni, folyton olyat kerestünk, aki elvezet bennünket a nagyszerű ismeretlenbe. Szerencsére Chris látta ezt az ideánkat, ezért úgy döntött, hogy beszáll közénk. És nemcsak, mint külsős tanácsadó, hanem tényleg a csapat részévé vált: végtelen tehetségének átadása mellett folyamatosan segítette és tanította íróinkat, például a nem-lineáris narratíva szerkezetének kidolgozásában.
Az első rész óta jócskán megnőtt a történetíróink száma, és Chris iránymutatása valóban hasznos volt mindannyiunk számára.

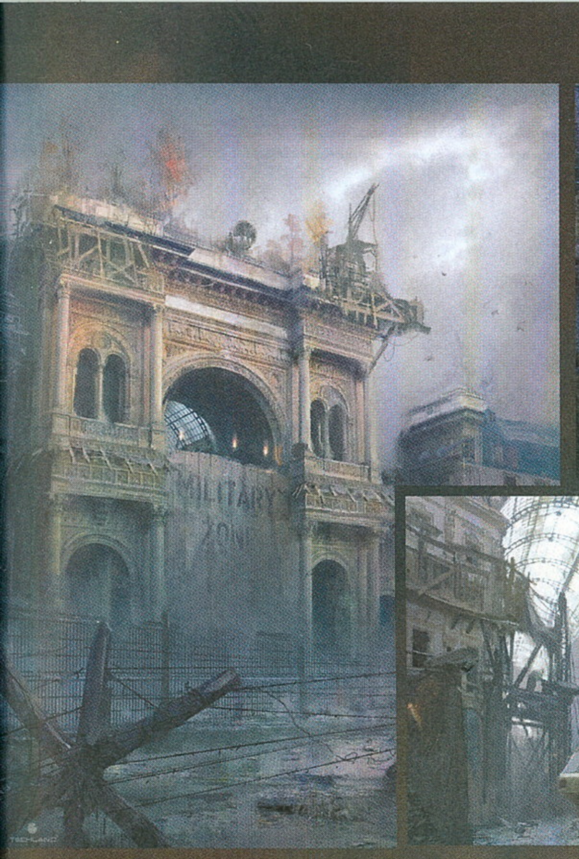
A szerepjátékos elemek ezúttal mennyire lesznek fontosak a játékmenetben?

A Dying Light 2 mindenekelőtt egy akciójáték. Ha te a parkour segítségével jutsz a célba, avagy erőnléteddel gyűrsz le egy nagyobb fertőzött hordát, akkor mindez az ügyességednek lesz köszönhető, nem holmi tetszőleges tulajdonságnak. Adottak ugyan statisztikák a fegyverekhez, a játékos karakteréhez és az ellenfelekhez is, ám mindezek csak az élmények fokozására, vagy a játékosok által választott játékstílusok segítésére szolgálnak. Ez nem az a játék, ahol az idõd felét a menükben bolyongva töltöd. A Dying Light 2 központi eleme a futás, a harc emberi- és fertőzött ellenfelekkel, a város felfedezése és persze a parkour. De a legeslegnagyobb újdonság, hogy döntéseket hozhatsz, és ez teszi RPG-szerűvé – a szerepjátékok erről szólnak, és mi megadjuk ehhez a lehetőséget.
A legjobb dolog pedig, hogy a mai technika lehetővé teszi, hogy egy igen látványos skálán bemutathasuk cselekedeteid következményeit – amit teszel, az alakítja körülötted a várost.

Mennyire szélsőségesen befolyásolhatjuk a várost és a benne élők sorsát?

Jelentősen! A sztori bizonyos pontjain olyan nehéz döntésekkel kell majd szembesülnie a játékosnak, melyek drasztikusan megváltoztathatják a város felosztását, kezdve a benne élő





polgároktól a frakciók közötti viszonyokon át egészen a fertőzött populációig – tulajdonképpen mindenbe beleszólhatunk. Számomra azonban a legmenőbb dolog az, hogy befolyásolhatjuk a várost egy kisebb, organikusabb mértékben is: eltérő küldetések, tevékenységek, de még akár az open world világban végrehajtott „véletlenszerű" cselekedeteink is vezethetnek különböző játékmenetbeli változásokhoz. Például, ha ellátod elektromossággal a város körüli trafókat, később használhatod őket csapdaként, vagy létrehozhatsz segítségükkel egy ültetvényt, ami speciális hatású növényeket termel neked... és persze a város többi lakója számára is, így létrehozva egy új ellenséges fajt.

A fertőzöttekre is kihatással lehetünk?
Természetesen. A fertőzöttek jelentős részét képezik a Dying Light DNS-ének, a játék fontos szereplői. Ezúttal azonban kicsit másképp viselkednek: napközben elhagyatott épületekben húzzák meg magukat, rejtőzködve az UV-sugárzás elől, és csak az éjszaka leszálltakor merészkednek elő, amikor bizony komoly fenyegetést jelenthetnek számodra, ha elég bátornak érzed magad ahhoz, hogy az éj leple alatt fedezd fel a várost. Ugyanakkor nekem, mint játéktervezőnek, ez hozzátartozik a játékmenet szerkezetéhez, és persze mindig van rá mód, hogy a játékos a saját javára fordíthassa ezt a szerkezetet. Túl sokat nem szeretnék elárulni ezzel kapcsolatban, de igen, a fertőzöttek viselkedése határozottan olyasmi, amit a hasznodra tudsz fordítani, ha alaposabban is kiismerted a működését.

Számíthatunk pár ismerős karakter visszatérésére az előző játékokból?
A Dying Light 2 cirka 15 évvel az első játék eseményei után játszódik, és a bolygó egy másik részén. Szóval mondhatjuk, hogy ez egy teljesen új terület. Természetesen a sztori néhány pontban kapcsolódik, hiszen ez is ugyanaz a világ, ugyanaz a vírus, de nagyjából ennyi... legalábbis látszólag. Viszont azok a Dying Light-rajongók, akik hajlandóak kitartóan felfedezni mindent és mélyebbre ásni, bizony találhatnak majd meglepetéseket. De hé, nem szeretném elspoilerezni nektek a játékot!

Egyéni multiplayer skineket/karaktereket terveztek-e a kooperatív részhez?
Hoppá, ne haragudj, de erről egyelőre nem beszélhetek. Viszont biztosak lehettek benne, hogy lesznek testreszabási lehetőségek a karaktereknél, melyekkel kifejezhetitek egyéniségeteket. Ez egy olyan játék, mely DNS-ének nagyon erős kooperatív kromoszómája van, ezért nem szeretnénk hagyni, hogy olyan négyjátékos meccsekbe fussatok bele, ahol klónok harcolnak.

Kapunk-e megint az első részhez hasonlóan temérdek remek easter egget és utalást?
Természetesen! A rajongók elektromos bozótvágókkal esnének nekünk, ha nem így tennénk! Őszintén szólva, eleinte nem tartottuk szem előtt, hogy mindenképp easter eggeket rejtsünk el az első játékban, de aztán újabb és újabb ötleteink támadtak, és már fogalmam sincs, hogy végül mennyi került a kész verzióba, de biztos vagyok benne, hogy rengeteg! Szóval easter eggek szempontjából igen magasra tettük a lécet, a DL2-be pedig megpróbálunk még többet belezsúfolni.

A karanténok visszatérésére számíthatunk?
Ebbe a témába konkrétabban nem mehetek még bele. Lesznek olyan területek, ahol jókora számú fertőzött tanyázik majd – különösképp sötét épületekben a nappal folyamán – és jó néhány meglepő dolog, amiket eddig még nem mutattunk meg.

Az első rész befejezése után szuper ingyenes tartalmak és DLC-k jöttek. Számíthatunk hasonlóra a Dying Light 2 esetében is?
Jelenleg 100%-ban a Dying Light 2 befejezésére összpontosítunk, de a játékaink támogatása kiemelten fontos számunkra. Emlékszünk, hogy az emberek mennyire értékelték annak idején a megjelenés utáni támogatást a Dying Light esetében. Véleményünk szerint ez egy helyes dolog, és mint a játék összes többi vonatkozásában, úgy ezzel kapcsolatban is azt szeretnénk, ha a Dying Light 2 nagyobb és jobb lenne benne.

Legutóbb a Days Gone newtjai miatt alakult ki kisebb botrány. Mit gondoltok a gyerek fertőzöttek szerepeltetéséről a videojátékokban?
Nem igazán szeretném véleményezni más játékfejlesztők döntéseit a játékmenetet illetően, de biztos vagyok benne, hogy alapos átgondolás után tették bele őket. Egy videojáték minden egyes eleme szándékosan történik és az érzelmek vagy meghatározott viselkedések kiváltására szolgáló eszközként szolgál. Minden fejlesztőnek ki kell választania a megfelelő eszközöket a játékukhoz, a legjobb tudásukkal, tapasztalataikkal és érzékenységükkel.

Terveztek hasonló spéci gyűjtői kiadást, mint amilyen az előző rész My Apocalypse Collector's Editionje, ami tartalmazott egy valódi zombi menedékházat?
Őszintén szólva, fogalmam sincs! Egyelőre még nem fedtük fel a játék gyűjtői kiadásait, de azt hiszem, a korábbi, 250 000 dolláros verzióhoz képest ezúttal jócskán lesz változás!

A Dying Light 2-vel párhuzamosan készülő másik, nagyon titkos játékotokról esetleg megtudhatunk némi információt?
Ha elárulnék róla bármit, akkor nem lenne többé nagyon titkos játék! De minden napvilágra kerül majd, amint eljön az ideje...

Köszönjük az interjút!

EGY ÚJABB MESE A HATÁRVIDÉKRŐL

[ÍRTA **DZSÉJT**] ***Újra itt vagyunk, és egy újabb történetre vágyunk kincsvadászokról, hihetetlen akciókról, megannyi fegyverről és a híres-hírhedt, de mindenképpen életveszélyes Pandoráról. A Gearbox harmadszor, vagyis technikailag negyedszer invitál meg minket a határvidékre, de ezúttal már a határt is átléphetjük.***

ADATOK

KIADÓ **2K GAMES** – FEJLESZTŐ **GEARBOX SOFTWARE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.13.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 500 FORINT.**

Régóta tudtuk, hogy készül a Borderlands 3. Az első pletykák a játékkal kapcsolatban már 2012-ben napvilágot láttak, nem sokkal a második rész megjelenése után, bár a Gearbox akkor még cáfolta a dolgot. Ezt követően aztán rengeteg megerősítést nem nyert vagy félhivatalos hírt hallottunk, de a hivatalos bejelentés csak idén történt meg, méghozzá márciusban, a PAX Easten, ahol egy egész show-műsort szenteltek a Borderlands 3 leleplezésének – noha a játékról magáról alig árultak el valamit.

Szerencsére azóta azért több dolog is kiderült a programról, miután a munka ünnepén egy újabb prezentáció keretében a játékmenetet is leleplezték, és ekkor már nem fukarkodtak az információkkal. Valószínűleg mindent megtudtunk, amit a Borderlands 3-ról a megjelenés előtt tudni érdemes. Lássuk is, mi minden derült ki az elmúlt időszakban a híres-neves looter shooter folytatásáról!

HALLJUK AZ ÚJ SZTORIT!

Változik a világ. Handsome Jack halott – bár ez sok mindenben nem akadályozza –, a Helios is lezuttyant Pandorára, és évek teltek el azóta, hogy az utolsó Vault kinyílt. Hogy hány év? Passz, de néhány biztosan, mert már Tiny Tina is inkább lehetne Tall Tina, merthogy felnőtt. Az élet ettől persze még nem állt meg, sőt Pandora maga mit sem változott: még mindig életveszélyes hely, amit halálos kreatúrák és ocsmány rémségek uralnak. És az állati és növényvilág sem barátságosabb.

Igen, a bolygón a legrosszabb teremtmény még mindig az ember, most éppen egy testvérpár kavarja a bili tartalmát. A Calypso-ikrekről van szó – nevezetesen Troyról és Tyreenről. Róluk három dolgot érdemes tudni. Az első, hogy ők a Borderlands 3 főellenségei. A második: ők vezetik a Children of the Vault nevű szektát, ami úgy tűnik, jelenleg Pandora ura. És a harmadik: úgy látszik, hogy szirén hatalommal bírnak, ami már csak azért is furcsa, mert férfiak nem lehetnek szirének. Pedig Troy az.

A videók alapján nagyon úgy fest a dolog, hogy a Calypso-ikrek hobbija a szirén-erők eltulajdonítása – erre utal az is, hogy egy ponton Lilith legyengülve mászik a földön, és eltűntek róla a tetoválások, mögötte pedig ott van a testvérpár, és láthatóan örülnek valaminek. Akárhogy is, ez valószínűleg csak a sztori kiindulópontja, hiszen itt még el sem hagytuk Pandorát, pedig a csillagközi utazás lesz a játék legnagyobb újdonsága.

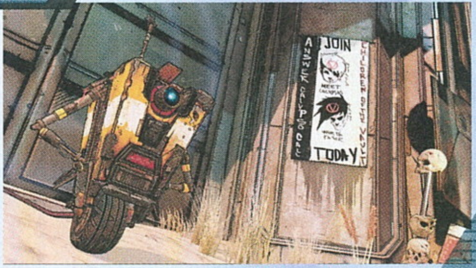
A HATÁR A CSILLAGOS ÉG

Már a The Pre-Sequel sem kötött minket Pandorához, hiszen az első két rész között játszódó program helyszíne a bolygó holdja, az Elpis volt, illetve az éppen építés alatt álló Helios-űrállomás. A Borderlands 3 viszont még ennél is messzebbre merészkedik. A sorozat történetében először ugyanis elhagyhatjuk Pandora naprendszerét. Ehhez persze kell egy jármű. Írhatnám azt is, hogy: catch a ride! E célra tökéletesen

A szériához méltó őrültségekhez mérten szerezhetünk két lábon futkosó pisztolyt, amivel megkergettethetünk ilyen behemótokat.

A RÉGI CLAPTRAP ÚJ HANGGAL

Kisebb botrány kerekedett abból, hogy Claptrap új hangot kapott. Na, nem a változás okozott felzúdulást, hanem az, ami állítólag ide vezetett. Mindezidáig David Eddings, a Gearbox korábbi alelnöke szólaltatta meg a gyagyás kis robotot, de a harmadik részre leváltották egy hivatásos hangszínészre, Jim Forondára. Az ügy eléggé kusza, de a lényeg ez: Eddings és a Gearbox feje, Randy Pitchford csúnyán összekaptak. Eddings szerint az igazgató 2017-ben a GDC-n meg is támadta. Sőt, a Gearbox a korábbi munkájáért ki sem fizette őt. Ezért amikor felkeresték, nem volt hajlandó elfogadni a felkínált összeget, és nem vállalta el a munkát. Pitchford szerint viszont Eddings csak azért hőbörög, mert kirúgták, ráadásul kétszer többet ajánlottak neki azért, hogy újra eljátssza Claptrapet, mint amennyit az ipari sztenderdek alapból megkövetelnek. A Gearbox hivatalosan annyit mondott, hogy mivel Eddings már nem a stúdió alkalmazottja, ezek a sztenderdek vonatkoznak rá is.



Ajjaj, Tina megint D&D-zni akar. Ha kedves nektek az a silány életetek, akkor messzire fussatok, bolondok!

alkalmas lesz a bázisként is funkcionáló Sanctuary 3 nevű űrhajó. Ezzel a mechanikus űrbálnára emlékeztető óriási masinával nemcsak a bolygók között utazgathatunk, de itt csencselhetünk a begyűjtött loottal, találkozhatunk a komákkal Moxxi bárjában, és felkészülhetünk a következő misszióra Marcus lerakatában. A Quick Change masinával a külsőnket is átalakíthatjuk, a kabinunkat kidekorálhatjuk például trófeákkal, sőt lesz egy olyan gép is, amivel visszaszerezhetjük az elveszett lootot (háromszoros hip-hip-hurrá!).

Apró érdekesség: a Sanctuary 3 térképe többet változott, mint a Borderlands 3 bármely más eleme, mert a játék szinte minden fejlesztője ki akarta venni belőle a részét. Szóval a hajó afféle Gearbox fejlesztői egyveleg lett, ami remekül illik a Borderlands őrült világához. Szóval, van hajónk, irány a legvégső határ! Egyelőre sajnos nem tudni, hány bolygó lesz a játékban, de a változatosságukra feltehetően nem lesz panasz. Az már biztos, hogy kapunk egy Szárnyas fejvadász jellegű világot, név szerint Prometheát, amit az Atlas vállalat főhadiszállásaként ismerhetünk meg. Emellett a trailerek tanúsága szerint lesz dzsungeles, mocsaras és sivatagos bolygó is, meg még ki tudja, mi. Egy biztos: a különböző világok között szabadon mozoghatunk a felfedezésük után, nem leszünk a sztorihoz kötve. Ha megunjuk az egyiket, nyugodtan átruccanhatunk egy másikra, hogy aztán később visszatérjünk, mondjuk, Pandorára.

MÉG EGY CSAPAT SZERENCSEVADÁSZ

Nincs Borderlands-játék Vault Hunterek nélkül, ez alól még a Tales from the Borderlands sem volt kivétel. Vaultból ugyan nincs sok, Hunterből viszont annál is több létezik. A Borderlands 3-ban négy új szerencsevadászt kapunk, közülük választhatjuk ki, kit szeretnénk irányítani.

Amara egy újabb Siren, az egyik képessége az, hogy hat megidézett kezével jó nagy maflást tud kiosztani. Zane az Operative osztály tagja, ő leginkább Zer0-ra hasonlít a Borderlands 2-ből, szóval a megtévesztés és lopakodás a módszere. Moze egy Soldier, és valószínűleg Titanfall-rajongó, mert lehívhat magának egy mechszerű robotot, amire ráadásul más játékosok is felülhetnek, és használhatják a tetejére szerelt ágyút. Végül itt van nekünk Fl4k, egy robotikus figura, a Beastmaster osztály oszlopos tagja, vagyis afféle önjelölt tank. Neki házi kedvencet is választhatunk három állat közül, ezek egyike ráadásul skag. Szóval ha mindig is akartál magadnak egy skaget, itt az alkalom. És hát ki ne akart volna magának valaha is egy skaget?

Mint látható, az új fiúk és lányok nem mezei bajkeverők lesznek, hiszen olyanból sosem lehet Vault Hunter, legfeljebb egy Vault Hunter áldozata. Az új hősök új képességeihez pedig újítás is jár: a Borderlands 3-ban három skill érhető el egy helyett, méghozzá már a játék legelejétől. Egyetlen megkötés van csupán: egyszerre csak egy lehet aktív.

Természetesen rengeteg régi szereplő is visszatér, többeket már említettem is. Érdekesség, hogy nemcsak az első két Borderlandsből és a The Pre-Sequelből jelennek meg figurák, hanem a Telltale játékából, a Tales from the Borderlandsből is átugrik Rhys és Vaughn – bár utóbbi hangja, akárcsak Claptrapé (lásd keretes írásainkat), sajnos nem ugyanaz lesz, mint korábban. Érdemes lehet tudni, hogy a jelenlegi tervek szerint az előző két epizóddal ellentétben a harmadik részhez a meglévőkön kívül nem kapunk új játszható karaktereket. Randy

A Borderlands 3 bemutatóján és előzeteseiből kiderült, hogy a TellTale kalandjátékából ismert szereplők közül is feltűnnek néhányan a szeptemberre várható harmadik epizódban.

Pitchford Twitteren írta meg, hogy inkább a létező Vault Hunterekre koncentrálnak, semmint arra, hogy újabbakat szuszakoljanak bele a játékba.

A BEJÁRT ÖSVÉNYEN TOVÁBB

A bevált recepten ne változtass, legalábbis ne nagyon – felteszem, ez lehet a Gearbox mottója is. A Borderlands 3 ugyanis nem alakul át taktikai FPS-sé vagy „élő szolgáltatássá", megmarad annak a jó öreg looter shooternek, aminek megszerettük. Vagyis halomra gyilkolunk mindenféle figurát és szörnyet az őrültebbnél őrültebb fegyverekkel, hogy tovább fejlődve még több figurát és szörnyet nyírhassunk ki, persze még őrültebb fegyverekkel. Közben meg gyűjtjük a lootot, mintha az életünk múlna rajta. A Gearbox már most egymilliárd fegyvert ígér, de remélhetőleg nem lesz olyan achievement, ami az összes begyűjtéséért jár. Bár amilyen elvetemült a fejlesztőcsapat, azért nem vetem el az ötletet, és annak szintén látom esélyét, hogy valaki még ezt is megszerezné. De kanyarodjunk vissza a játékmenetre…

Szóval, szinte semmi sem változik, inkább csak gördülékenyebbé és fejlettebbé válik. Példának okáért Vault Hunterünk már képes becsúszni és az alacsonyabb helyekre felkapaszkodni. A környezet rombolhatóbbá vált, így érdemes lesz megválogatni, mi mögé bújunk fedezékbe, és mennyi időt lebzselünk ott. A környezeti elemek egy része továbbra is halálos, és most kapunk egy újat is, a sugárzást. Ha egy sugárszennyezett ellenfél meghal, felrobban és beszennyezi a közelében lévőket. Újítás érte a fegyvereket is, ezúttal már van másodlagos tüzelési funkciójuk, így megeshet, hogy a pisztolyunk sima golyók mellett nyomkövető rakétákat is kiereszthet magából, vagy éppen a lángszórónkat jégvető üzemmódra állíthatjuk.

CSAPATBAN SZÉP AZ ÉLET

Bár Pitchfordék nem győzik hangsúlyozni, hogy eszükben sincs az Anthem vagy a The Division irányába elmozdulni, tagadhatatlan, hogy a Borderlands-szériának erős és fontos eleme a többjátékos, egész pontosan a kooperatív mód, ami szintén átesett egy érdekes, de szerintem mindenképpen a játék javára váló változáson. A Borderlands 3-ban ugyanis most már szinttől függetlenül játszhatunk egymással, és senki sem lesz hátrányban vagy előnyben, vagyis senki sem kaphat a saját szintjénél jobb vagy rosszabb lootot és ellenfelet. Ez a „loot instancing" és a „level balancing", a Borderlands 3 új opcionális többjátékos funkciói.

Mit jelent ez a gyakorlatban? Egyszerű! Az ellenfelek, akárcsak a loot, az adott karakterhez fognak igazodni. Példával leírva: ha te 7-es szintű vagy, míg a barátod 25-ös, akkor a rátok rontó ellenfeleket te 7-es szintűnek, míg a barátod 25-ösnek fogja látni. Ugyanez igaz a lootra. Az ajtóra aggatott fegyvert, ha te veszed fel, akkor 7-es szintű lesz, ha a komád, akkor 25-ös. Szóval isten veletek, loot-nindzsák!

Nem tetszik a dolog? Szívesebben játszanál online a hagyományos, megszokott módon? Nem probléma, a loot instancing és a level balancing teljesen opcionális, tehát kikapcsolva ezeket a Borderlands 3 visszavált a klasszikus online mókára. És ha már régi vágású megoldások, kooperatív módban a program lokálisan is játszható lesz, méghozzá osztott képernyőn. Bár ez a szériában megszokott, manapság egyre kevesebb játékban lelhető fel.

A MEGJELENÉS UTÁN

Nincs Borderlands DLC nélkül… Na jó, ez így nem teljesen igaz, hiszen a Tales from the Borderlands

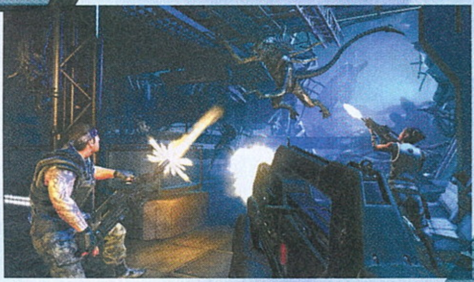
Handsome Jack után nehéz lesz átvenni a főellenség szerepét, a Gearbox reméli, hogy pár istenkomplexusos streamerrel menni fog az áthidalás.

SZEREZZ LOOTOT A TWITCHEN!

A Borderlands 3 egyik új eleme a videós őrületet próbálja meglovagolni, nem is akárhogy. Az Echocast Extensionnal a Twitch csatornán át nézhetjük meg kedvenc streamerünk lootgyűjteményét, képességfáját és fegyverarzenálját. Sőt a streamer akár el is indíthat úgynevezett Rare Chest Eventet, amenynyiben rálel a speciális vörös ládákra. Ezekre követői jelentkezhetnek, miután regisztráltak a Gearbox SHiFT oldalára és összekötötték azt Twitch fiókjukkal, és ha nyernek, akkor ritka lootra tehetnek szert, ami automatikusan landol a SHiFT fiókban. Mivel az Echocast Extension május 1-je óta éles, e sorok elolvasása után akár el is indulhatsz lootot gyűjteni, a megszerzett javakat pedig szeptember 13-án birtokba veheted a Borderlands 3-ban. De azt azért érdemes tudni, hogy az így begyűjtött mütyürök automatikusan arra a szintre állnak be, amin a karaktered éppen van.

AZOK A PISZKOS ANYAGIAK

A múlt hónapban egy ideig attól zengett a net, hogy Chris Roberts és csapata rosszul bánik a Star Citizenre összegyűjtött pénzzel, és emiatt több gondjuk is akadt. Ilyesmi nem először fordul elő az iparban, sőt több mint egy évtizeddel ezelőtt a Gearbox igen ocsmány dolgot tett. Miközben az Aliens: Colonial Marinesen dolgoztak, a vezetőség a SEGA-tól a játékra kapott pénz egy részét átcsoportosította a Borderlandsbe és a Duke Nukem Foreverbe. Ennek ellenére továbbra is úgy vették fel a pénzt a kiadótól, mintha teljes gőzzel az Aliensen dolgoznának. Amikor a SEGA erre 2008-ban rájött, törölte a Colonial Marinest, és a Gearbox kénytelen volt kirúgni jó pár embert. Persze a fejlesztés később újraindult, de az eredmény... Hát, tudjuk, mi lett. Érdekesség amúgy, hogy Pitchford most is perben van amiatt, mert állítólag az ő zsebében landolt az a 12 millió dollár, amit a 2K Games a fejlesztők prémiumának szánt. Erre Wade Callender, a Gearbox egykori ügyvédje hívta fel a figyelmet.



Nagyon menők a szőrtüskéid, olyan nosztalgikusan Dragon Ball-osak. De nézz ide, nekem meg fekete lyukat lövő shotgunom van.

egy DLC-t sem kapott, de az technikailag egy vadhajtása a franchise-nak – bár kétségtelenül szórakoztató hajtása. Ám az első két részhez és a The Pre-Sequelhez rengeteg kiegészítő jelent meg, megszámolni is nehéz lenne mindet.

Ez nem lesz másképpen a Borderlands 3 esetében sem. Pitchford állítása szerint „pár igazán király kampány DLC-vel" készülnek, ugyanakkor nem akarnak semmilyen free-to-play vagy live-service cuccot belerakni. Tehát a játéknak csak a története fog bővülni... Vagyis mégsem. Pitchford kijelentése után ugyanis Paul Sage kreatív direktor kicsit korrigált: a játékban lesz mikrotranzakció, de a pénzünkért mindösszе kozmetikai elemeket vehetünk. Vagyis nem lesznek loot crate-ek, sem játékon belüli fizetőeszköz, és a vastag pénztárcáért cserébe előnyre sem tehetünk szert.

STEAM VAGY NEM STEAM?

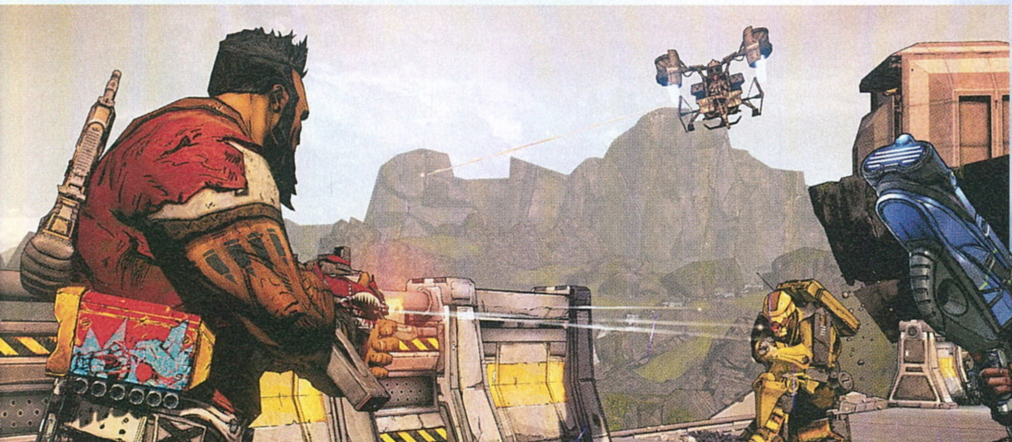
A Borderlands 3 még idén kijön, egész pontosan szeptember 13-án kerül fel a boltok polcaira. Elérhető lesz Xbox One-on, PS4-en és PC-n, de ez nem is volt kérdés. Az már annál inkább, hogy számítógépen melyik digitális disztribúciós felületen jelenik meg. Hamar felröppent a pletyka, miszerint a Borderlands 3 – ahogy mostanában sok más AAA kategóriás játék, mint például a Metro Exodus és a The Division 2 – az Epic Games Store exkluzív címe lesz, és nem sokkal később ez igazolódott is. De az említett Metróval ellentétben ez csak fél évig lesz exkluzív, utána már Steamen is megvásárolhatjuk. Természetesen a bejelentés újfent általános felháborodást váltott ki, és a tömeg jó szokásához híven a korábbi Borderlands-játékok steames lehúzásával bosszulta meg a 2K Games döntését.

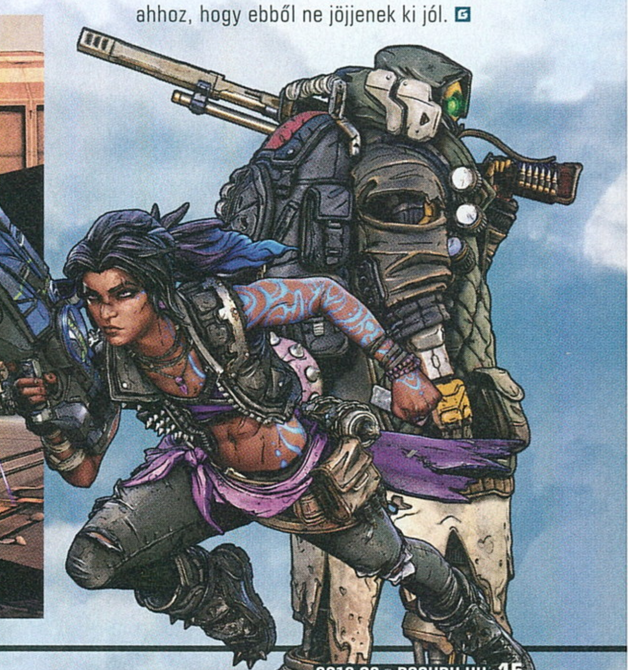
JÓ SZTORI LESZ EZ?

Hogy milyen lesz a Borderlands 3, azt egyelőre nehéz lenne megjósolni. Elődjeihez képest alapvetően nem sokat változott a játék. Technikai oldalról nagyobb a javulás, hiszen ez alatt már az Unreal Engine 4 fut, ennek köszönhetően szebbek az árnyékok, a bevilágítás, meg alapvetően az egész grafika, még ha ez a képregényes stílus miatt talán nem is annyira tetten érhető. De maga a játékmenet nem változott sokat, inkább még többnek, még nagyobbnak, még őrültebbnek és, ha jól megcsinálják a többi bolygót, akkor pályák terén még változatosabbnak ígérkezik. Ugyanakkor feltehetjük a kérdést: el lehet-e adni ugyanazt minimális újításokkal negyedszerre is? Bár imádom ezt a szériát, ha őszinte akarok lenni, már a Borderlands 2 is kicsit rókabőr szagú volt, a The Pre-Sequel pedig mindezt már le sem tagadhatta.

És az eddigi információk alapján a harmadik résznél sem lesz annyival jobb a helyzet. Ugyanakkor megjegyezném, hogy nagy reményeket fűzök Pandora elhagyásához. Az új bolygók teljesen új játékelemek bevezetésére adhatnak lehetőséget. Például a The Pre-Sequelben kifejezetten kellemes újítás volt az alacsony gravitáció. Na, ha ilyen ötletekből több is lesz az új bolygókon, akkor a Borderlands 3 túlléphet elődjei árnyékán.

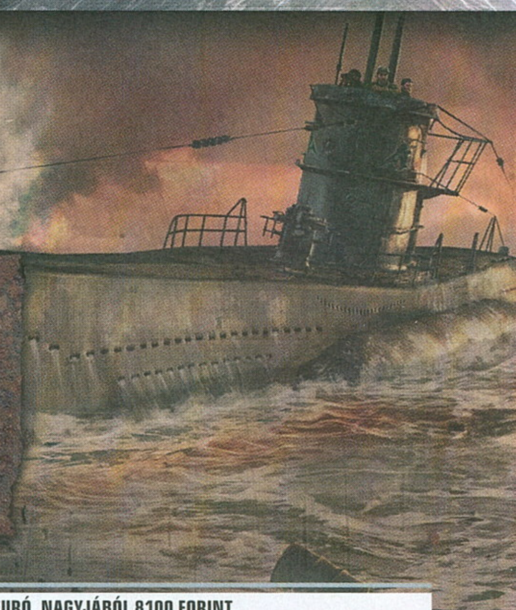
Ha nem? Nos, még akkor sem tartok attól, hogy rossz program lesz. A Gearbox ért ehhez a franchise-hoz, a világ ismert és szeretett, a humor a helyén van, az akciókat pedig feldobják az új elemekkel – és hát, na, ha semmit sem változtatnának, valószínűleg még azzal sem járnánk rosszul, hiszen az eddig Borderlandsek is jók voltak. Szóval valamit nagyon el kell szúrniuk ahhoz, hogy ebből ne jöjjenek ki jól.





MEGHALSZ, TENGERÉSZ!

UBOAT



[IRTA TRAU] **Kinek volt kisebb túlélési esélye a második világháborúban, mint a sztálingrádi katlanban ragadt német páncélgránátosnak vagy a Toldi könnyű harckocsiban a KV-1-esek ellen induló magyar harckocsizónak, esetleg a Brit Királyi Légierő rettenetesen ócska Manchester éjszakai nehézbombázója hajózóinak? Hát a német tengeralattjárósoknak. Négy tengerészből csak egy élte túl a háborút...**

ADATOK

KIADÓ **PLAYWAY S.A.** – FEJLESZTŐ **DEEP WATER STUDIO** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.04.30.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8100 FORINT.**

A Kriegsmarine nem kevesebb mint 793 tengeralattjárót és több mint 28 ezer főnyi tengeralattjáróst veszített a második világháború során. Erre a sorsra jutott játékunk alapjárműve, az U-96-os is: a Type VIIC típusú, a 11 harci bevetése után 1943-tól már csak kiképzőhajóként használt „szivart" 1945. március 30-án amerikai nehézbombázó repülőgépek süllyesztették el Wilhelmshaven kikötőjében.

A sötét téma sötét szobát igényel: érdemes megvárni az estét, mert az Uboat régen látott, kemény munkát és sok élményt fog adni minden bátor virtuális kapitánynak. Meg rengeteg frusztrált pillanatot is: dejszen pont ettől szenvedtek a német matrózok is, két halálos veszélyt jelentő brit vagy amerikai rombolótámadás közben.

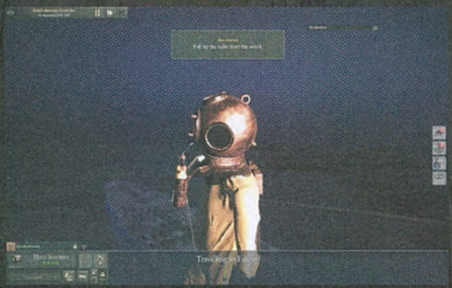
Hát, unatkozni, azt nem nagyon tudtam én sem. Főleg azért, mert ahhoz, hogy a kis „homokozóban", azaz a játék alapját jelentő nyílt játékvilágban ne végezzem pillanatokon belül a brit Parti Őrség Wellington bombázógépének áldozataként, meg kellett tanulnom az egész U-96-ost. Nem viccelek, éles helyzetben tényleg élet-halál kérdése, hogy egyetlen kattintással megtaláld például a merülőtartályok szelepeinek vezérlését. A fejlesztők ugyanis – bevallottan – igyekeztek annyi realizmust vinni a hajó kezelésébe és a harcászatba, amennyit csak elbírt egyrészt a program maga, másrészt a játékosközösség. Magasra került a mérce.

Éppen ezért tisztelettel ajánlom mindenkinek az oktató bevetés végigpörgetését, akár a YouTube-os videók segítségével. Én elégé régen játszottam tengeralattjárókkal, ezért bevallom, az elején rettenetesen szenvedtem. Minden kis piszlicsáré dologra figyelni kell, már amennyire idegesítő apróságnak lehet nevezni például a ballaszttartályok kifúvatásához, azaz a felmerüléshez szükséges sűrített levegő mennyiségének folyamatos ellenőrzését. Ha nincs levegő, lenn maradsz, barátom. A fulladás pedig eléggé kellemetlen halálnem...

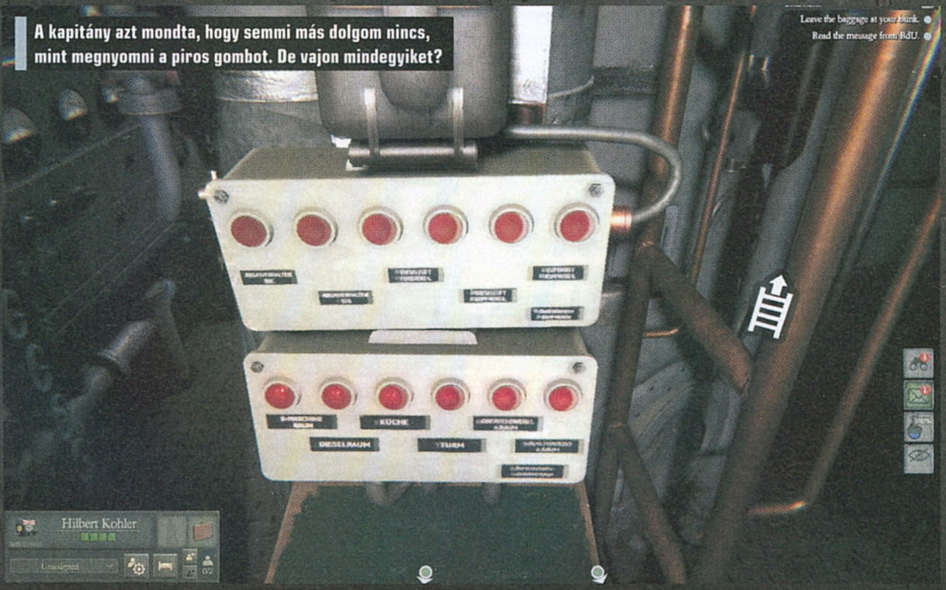
Elsütöttél egy torpedót, de az nem ejtett sebet a célponton? Próbáld meg „előmelegíteni", mint a sütőt, amikor sütit vagy csirkét akarsz készíteni.

STAYIN' ALIVE...

A játék alapvetően két fő célt tűz ki a bátor virtuális kapitányok elé: az ellenséges hajók elsüllyesztését és a túlélést. Úgy gondolom, hogy döntő többségében bizony az utóbbi, az életben maradás lesz az elsődleges, a brit és amerikai bruttóregisztertonnák pusztítása pedig csak a ráadás. A steames oldalon olvasható ismertetés nem poénkodik, amikor azzal büszkélkedik: a kifinomult sérüléskezelési rendszer a túlélés és egyben a játék alapja. Ez nem egy akciójáték, ahol besza-badulsz a védtelen tankerhajó-konvoj közepére, majd kedvedre szemezgetsz a célpontok között. Oh, nem, barátom, ez az a játék, ahol például fontos szerepet tölt be a déligyümölcs (elsődleges forrása a megtorpedózott hajók körül úszkáló ládák fosztogatása), hiszen a matróznak és a tisztnek is lelke és gyomra van. Márpedig, ha vacak vagy egyhangú a kaja, akkor oda a morál, és ha bánatosak vagy depisek az embereid, rosszabbul teljesítenek – ami egyenlő azzal, hogy meghalsz. Szerencsére a morálnak mindig jót tesz egy kis felszínen haladás (értsd: az irgalmatlan, összezártságból és mosdatlanságból fakadó büdös kiszellőztetése), egy kis kártyázás a többiekkel, egy jó ebéd, vagy éppen a gibraltári rádió tánczenei összeállításának közvetítése a hajó rádióvevőjének segítségével. Igen, igen, a játékban menedzselt személyek lélektani



A kapitány azt mondta, hogy semmi más dolgom nincs, mint megnyomni a piros gombot. De vajon mindegyiket?



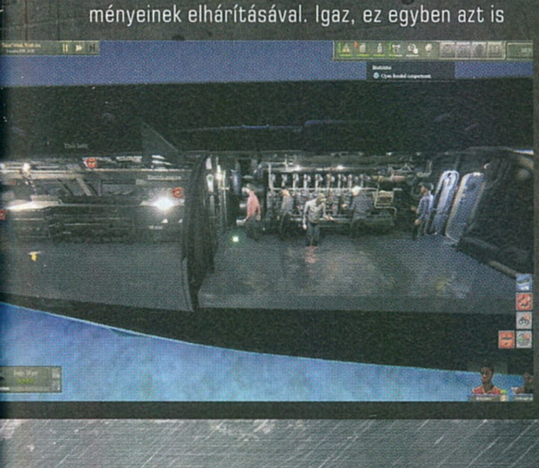
Sokan mondják, hogy a kötögetés unalmas hobbi, ők viszont még nem találkoztak azzal a fickóval, aki szelepeket tekerget.

sérülései vagy jóléte legalább olyan fontos szempont, mint a torpedók „előmelegítése" a kilövés előtt, mely apróság radikálisan csökkenti a kilőtt, célpontját el is találó, de robbanás helyett lepattanó, befulladt fegyverek számát.

Most, hogy így jobban belegondolok, tulajdonképpen a játék java részét az emberek irányítgatása, létszámuk, szaktudásuk, energiájuk (az álmos tengerész egyben hibázó tengerész – meghalsz) helyes tartalékolása, áttekintése és felhasználása fogja kitenni. Szerencsénkre a legénység minden egyes túlélt támadással, elsüllyesztett hajóval, sikeres küldetéssel tapasztalati pontokat szerez, és egyre ügyesebbé válik. Ezzel nő a túlélés esélye is, ezért igyekezzünk rájuk nagyon, de nagyon vigyázni. A kiesetteket minden bevetésre indulás előtt tudjuk pótolni a kikötőben, de ez egyrészt nehezen összekuporgatott presztízspontokba kerül, másrészt veterán specialistákat a lehető legritkább esetben kapunk a Kriegsmarine helyi HR-esétől, s persze minél képzettebb egy tartalékból előrángatott matróz vagy tiszt, annál drágább is.

MOCSKOS MINDENNAPOK

De térjünk csak vissza hajónkhoz, ami az U-96, és ami ügyességünk, képességeink és szerencsénk alapján lehet acélkoporsónk, de mindent leküzdő, rettegett szigonyunk *(kedves Böjti, ezzel a mondattal pályáznék a júniusi szám Legnagyobb Képzavar-különdíjára – Trau)* is. Attól tartok, az előbbi a sanszosabb. Ugye már megemlítettem a sérülésrendszert? Hát, emlegetem is gyakran, a fejlesztők drága mamájával egyetemben s szoros összefüggésben. Nekem ez az első olyan tengeralattjáró-szimulátorom, ahol ennyit kell szöszölni az ellenséges támadások következményeinek elhárításával. Igaz, ez egyben azt is jelenti, hogy egy sajnálatos módon jól elhelyezett mélységibomba-sorozat nem jelenti automatikusan a végünket. Ha bekaptuk, azonnal meg kell állítani a játékot (Space), majd alaposan áttanulmányozni a kialakult helyzetet. Tudom, ez apróbb csalás, de mi sem vagyunk igazi tengerészek, nem igaz? Szóval, a sérüléseket rangsorolni kell, és ez nem csak a betörő víz mennyiségét befolyásolja. Persze, a hajótestbe sugárban beérkező víz életveszélyes, mondjuk a gépházban pláne, hiszen jó eséllyel viszi magával a Diesel- és a villanymotorokat is. Szerencsére a hajótest szakaszolva lezárható, így az elárasztott helyiség nem okvetlenül jelenti az egész hajó végét. Mérnökünk is van, neki csini oxigénálarca meg acél elsősegélykészlete, azaz pótalkatrész-csomagja is. Igen ám, de mindkettőből csak kevéske, s először ki is kell venni ezeket a tárolószekrényből. Így bizony át kell gondolni, hogy melyik lyukat tapasztjuk be elsőként és melyeket egyáltalán. A hajótest komoly sérülése életveszélyes, ha meg, mondjuk, a torony búvónyílása lesz bibis, sag schon, maximum nem süllyedünk 75 méter alá, és akkor nem veszélyes a vízbetörés. Ami amúgy vidáman hullámzik majd a hajópadlón, amíg a felszínre emelkedve a matrózok – megint csak külön parancsokra – ki nem takarítják.



Das Boot

Ha valakit tényleg érdekel a játékban szereplők sorsa, annak egy remek, ráadásul német filmet tudok ajánlani. Ez a Das Boot, ami alig kilencéves késéssel, 1990-ben, A tengeralattjáró címmel került a mozikba. Wolfgang Petersen remekműve a maga borzalmas valóságában mutatja be az U-96-os tengeralattjáró mocskos, sötét, büdös és ápolatlan szakállakkal övezett, embert, gépet, lelkeket gyilkoló világát. Heinrich Lehmann-Willenbrock kapitány és veterán legénysége 1941 októberében egy haditudósítóval a fedélzeten indul útnak az Atlanti-óceánra, s a sikeres vadászatot követően innen a nagy erőkkel őrzött Gibraltári-szoroson keresztültörve az olasz La Spezia kikötőjébe kell hajóznia. A többi már filmtörténelem...

HANGULATOS HULLAHÁZ

Scheiße! Majd elfelejtettem, hogy bizony a játék alapesetben németül beszél hozzánk, mármint a karakterek és a hajó minden műszere, eszköze. A párbeszédeket angolul is olvashatjuk, de az igazi arcok nem állítják át a beszédet angolra. Ez is kell a hangulathoz, csakúgy, mint a vörös vagy a halványan derengő, de energiatakarékos, kékes belső világítás.

A játék minden marhasága (mint amilyen a lecsukott búvónyílásokon keresztül lazán közlekedő matrózok, vagy a lemerülést kacagva túlélő, a torony tetején távcsövüket markoló tengerészek) ellenére szerintem egy nagyon érdekes csavarral felturbózott, korrektül összerakott szimulátor, ami a valóságot követve (főleg a Kriegsmarine U-boot flottájának 1943. utáni sorsát figyelembe véve) inkább a túléléshez szükséges odafigyelésre, összeszedettségre van kihegyezve, mintsem az adrenalint fröcskölő szuperharcokra. A kikötő grafikáján lehetne még simogatni egy kicsit, de engem az Uboat bevitt a víz alá – hogy aztán igen nehezen engedjen el.

HALÁLLABIRINTUS

THE NEVER ENDING LABYRINTH

NEVERINTH

ADATOK

KIADÓ **ANOTHER INDIE** – FEJLESZTŐ **CREACT GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.04.30.** – ÁR **STEAMEN 16 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5200 FORINT.**

[ÍRTA DRAG] **A világfa, avagy az Yggdraszill segítségül hívja a legerősebb női harcosokat, hogy megmentsék a világot a pusztulástól, a valkűrré váláshoz azonban előbb át kell verekedniük magukat a Neverinth útvesztőjén – egy folyton változó labirintuson, ami veszélyek egész sorát tartogatja számukra...**

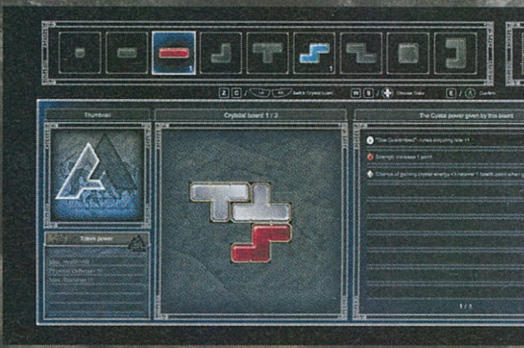
Rendszeres olvasóinknak feltűnhetett, hogy szinte minden hónapra jut egy olyan korai hozzáférésű játék, amely a Dark Souls sikereit igyekszik meglovagolni. Nem is igazán tudjuk hibáztatni a fejlesztőket, hiszen most, hogy a FromSoftware szériája nyugovóra tért, talán némileg bátrabban lehet csipegetni annak jellegzetes játékelemeiből. Első pillantásra a kínai indie csapat, a CreAct Games alkotása, az északi mitológiából merítő Neverinth is egyértelműen a Souls-játékokat juttatja eszünkbe, ugyanakkor megvannak a maga egyediségei is.

PÁLYADIZÁJN? AZ NINCS!

A Neverinth egy rogue-lite játék, ami azt jelenti, hogy halál esetén mindent elveszítünk – pár itemet kivéve, amit továbbvihetünk a következő „menetre". Az ilyen címek előszeretettel alkalmazzák a procedurális megoldásokat, jelen esetben is egy fix szobák véletlenszerű kombinációjából összeálló labirintus adja a környezetet. A gond csak az, hogy egy ilyen lassabb, főleg 1v1 harcokra kiélezett akció-RPG esetében ez annyira nem nyerő. Nemcsak azért, mert egyelőre nagyon kevés a szobavariáció, ami miatt eléggé unalmas a csatangolás, hiszen ez idővel még bővülhet és bővülni is fog. Hanem mert tényleges felfedezés, pályadizájnbeli csavarok nincsenek – egy-egy rövid kitérő, esetleg lebontható fal mögé rejtett helyiséget leszámítva a Neverinth nem több lineáris bóklászásnál.

A Neverinth több-kevesebb sikerrel vegyíti az északi mitológiát a keleti elemekkel, mind a játékmenet, mind pedig a művészeti stílus vonalán.

A harc a jellegét és szabályrendszerét tekintve abszolút a Souls-játékokat idézi, de egyelőre meglehetősen darabos, ráadásul a precizitás és a hitboxok terén sincs meg az az egyértelmű konzisztencia és kiszámíthatóság, ami szükséges egy ilyen, tipikusan nagyobb kihívást nyújtó játék esetén. Pedig amúgy lenne potenciál az összecsapásokban, hiszen az úgynevezett Life Debt mozdulatok visznek egy kis extra rizikó/jutalom-szisztémát a harcokba. Ezek a speciális akciók a stamina mellett az életerőt is fogyasztják, ugyanakkor az általuk levett „szelet" szép lassan visszatöltődik – de csak akkor, ha közben nem ér minket sérülés. Tehát folyamatosan mérlegelnünk kell, hogy mikor kockáztatunk, hiszen kifejezetten hasznos megoldásról van szó – de nem mindig és minden esetben.



KARCSÚ HŐSNŐK, HASONLÓ TARTALOMMAL

Szívesen mondanánk, hogy a műfaj szerelmesei nyugodtan ugorjanak be a támogatók közé, de a Neverinth a jelenlegi formájában egyelőre nem ajánlható. Nem sok minden utal arra, hogy a középszerűnél akár kicsit is jobb végtermék sülne ki az egészből: a harc koreográfiájától kezdve az ellenfelek viselkedésén át a hangokig, a grafikáig és az interfészig minden meglehetősen primitív – és sajnos nem olyan szinten, ahol még bízhatnánk abban, hogy idővel megüti majd a kellő minőségi szintet. Mindehhez pedig meglehetősen karcsú tartalom társul: a kevésfajta ellenfél borzasztóan hamar kiismerhető, valamint a két karakter, illetve a két fő fegyvertípus (könnyű és nehéz kard) különféle random fellelhető verziói sem nyújtanak igazán nagy változatosságot. És bár magának a labirintusnak már az Early Access-verzióban is több szintje elérhető, a már említett procedurális felépítés miatt a környezet mentes bármiféle egyéniségtől – hosszú távon rendkívül egysíkúvá válik a szaladgálás a már unalomig ismert falak között.

A Neverinth nagyon könnyen lehetett volna egy (jó értelemben vett) low-budget „Waifu Souls", színvonalában azonban egyelőre még megközelítőleg sem hozza azt a szintet, ami alapszinten elvárható lenne egy műfajbéli címtől – még a korai hozzáférésnél jellemző engedékenyebb szemüvegen keresztül sem.

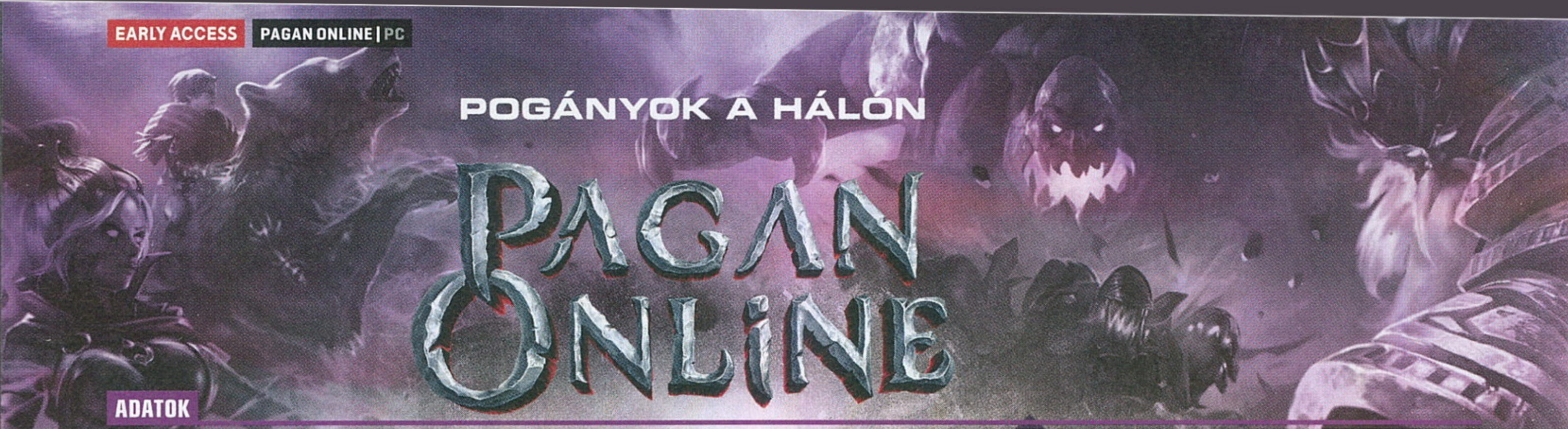
Lássuk csak, a bot megvan, lenge öltözet megvan, már csak egy bárszék kell, és kész az Insta-pozitív fotó.

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**



POGÁNYOK A HÁLÓN

PAGAN ONLINE

ADATOK

KIADÓ **WARGAMING.NET** – FEJLESZTŐ **MAD HEAD GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.04.18.** – ÁR **STEAMEN 27 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8800 FORINT.**

[ÍRTA **MCMACKO**] DIABLO ÉS FORRÓ, KÉNKÖVES PATÁJA OTT HAGYTA A NYOMÁT A VIDEOJÁTÉKOK NAGYKÖNYVÉNEK LAPJAIN, AZ AKCIÓ-RPG MŰFAJ BÁJÁT PEDIG AZÓTA IS SOKAN PRÓBÁLJÁK ÉRTELMEZNI, ADOTT ESETBEN ÚJRAÉRTELMEZNI. A PAGAN ONLINE A WARGAMING ISTÁLLÓJÁBÓL ÉRKEZIK, AMI MÁR ELEVE AD EGY ÉRDEKES ASPEKTUST A JÁTÉKNAK, DE NEM EZ AZ EGYETLEN IZGALMAS DOLOG, AMI MIATT ÉRDEMES FOGLALKOZNUNK VELE.

Nyilván a műfaj iránti rajongás is meghatározza, hogy az ember mennyire várta a Wargaming akció-RPG-jét, de az tény, hogy a PC-s közönség alaposan felkapta a fejét, amikor kiderült, hogy a World of Mindenfélehadigépek™ kiadója egy Diablo-klónt készül kiadni. Egyrészről az utóbbi időben a cég tényleg széles körben szerzett elismeréseket és rajongókat (még a konzolos piacot is sikeresen bevették), másrészről pedig egy ARPG akkor is érdekes tud lenni, ha csak szimplán egy jó játék ígérete áll az előzetes híresztelések mögött. Nos, a Pagan Online-t amúgy a Mad Head Games szerb csapata fejleszti, amely ismét sok izgalmas kérdést fel tud vetni. Egyrészről a fejlesztők szeretnék a szláv mondavilág szépséges (és olykor szörnyűséges) meséit belefűzni a Pagan lore-jába, másrészről pedig a Mad Head renoméján végignézve eddig leginkább a rejtett tárgyakat halmozó puzzle játékok tűnnek fel, és nem a mélységekben kidolgozott RPG eposzok. Sebaj, a Pagan április közepétől elérhető, a játékosok pedig egy olyan Early Access utazásra váltottak jegyet, ami nem váltott valóra minden ígéretet, de hozott egy csomó olyan érdekességet, ami a műfajnak hosszabb távon akár jót is tehet.

A WARGAMING NEVE ELEVE GARANTÁL EGY BIZONYOS MINŐSÉGET, ÍGY A STÍLUS KEDVELŐI FIGYELJÉK CSAK A DIABLO ÚJABB KÖVETŐJÉT.

POGÁNY VILÁGOK

A Pagan világában nagy a baj, választott hősünk harc közben bukik el, ezután pedig egyfajta túlvilági panteonban ébred, ahol az univerzum egyensúlyát jelképező istenek is trónoltak. Sajnos az istenek azonban eltűntek, mi pedig halálunkban sem nyugodhatunk. Kénytelenek leszünk visszaállítani a rendet, és ahogy az lenni szokott, a jó erejével felülkerekedni a világ felett összegyűlt gonosz erőkön.

Mit kell ehhez tennünk? Akárcsak a Diablóban, rettenetes mennyiségű szörnyet eltenni láb alól, amihez természetesen rengeteg eszköz, loot, craftalapanyag, és választható hős áll majd a rendelkezésünkre. A Pagan egyik legnagyobb újítása: többféle hérosszal állhatunk neki a labirintustúrásnak, így nem is feltétlenül klasszikus szerepjátékos kasztokat, hanem nevezetes hősöket kell a változatosságot jelző karakterválaszték mögé képzelni. Van itt minden, a közép-európai mesevilág harcosaitól a vak medveidomáron át mindenféle formá. (Olvasd csak el a vonatkozó keretes írásunkat.) Ezen pofák megnyitásához azonban sokat kell majd belefektetni a játékba. A Pagan ugyanis nem adja azonnal a szereplőket, hanem ehhez játszani kell, és gyűjtögetni a hozzájuk tartozó szilánkokat. Gyűjtögetni aztán sok mindent lehet, a szokásos tárgyakat (amelyekkel kereskedhetünk is a hub világban) craft-alapanyagok egészítik ki, amelyekkel szintén a központi zónában pimpelhetjük a már meglévő veretes felszerelésünket. Teljes mértékben még nem látszik, hogy az esetleges mikrotranzakcióknak mekkora szerepük lesz, de a készítők a teljes árú szoftver miatt elvileg csak kozmetikai cuccokat rebesgetnek.

Az öt fejezetből (és sok-sok alpályából) álló kampány mellett persze további játékmódokat is felvonultat a program. Bár történetileg a

Diablóra és a Blizzard játékaira épültek a különböző MOBÁ-k és akció-szerepjáték címek (úgy, mint a Destiny), most maguk a készítők hivatkoznak úgy a saját Diablo-klónjukra, mint a Destiny és a népszerű online arénajátékok leszármazottjára. Ez azt jelenti, hogy itt is lesznek napi és heti események, mellékküldetések, orgyilkos missziók és egyéb olyan kihívások, amelyekkel a készítők a végleges verzió megjelenéséig egy szolgáltatásrendszert tudnak összepakolni. Ezzel az alapvetően jól működő mechanikák mellé egy élő-lélegző (és remélhetően tartalommal fejlődő) környezet is tud majd társulni.

JÓ KIS HENTELÉS, PAGAN MÓDRA

Mert a Pagan játékmenete tényleg élvezetes, feszes, és az eddig próbált támadások, speckók is látványosak és hatásosak is egyben. Kicsit furcsa lehet, hogy a hős mozgása a WASD billentyűkre épül, de ez tök logikus, és talán némi idő után kényelmesebb megoldás is, mint a klasszikus egeres karakterterelgetés. Persze az egérre szükségünk lesz a támadások miatt, de látszik, hogy a konzolos áramvonalasítás (később gamepad support is várható) alapvetően nem tesz rosszat a kezelhetőségnek. Ami viszont még inkább szokatlan lehet: a Pagan baromi rövid etapokra osztja a játékmenetét. Praktikusan 10 perces missziókat kapunk a hosszabb, kalandozósabb RPG-megközelítés helyett, ami néhány hangembernél már most kiverte a biztosítékot. Mi egy kicsit merészebb állítást teszünk: a Pagan vonzereje pont ebben a gyors, azonnali élményszolgáltatásban van, de az tény, hogy a kampányt is olykor erőltetetten szabdaló tempó nem lesz mindenki ínyére. Az viszont nekünk sem tetszett, hogy az ellenfelek hullámai egy idő után

Hősöket ide!

A Pagan egyik legfontosabb újítása, hogy a MOBA-jellegű hősöket az akció-RPG játékmenet élére emeli. Mi tagadás, a játékban rejlő kakaó és egyediség tényleg ezekből a karakterekből gyökerezik. Istok a klasszikus, nagypáncélos, szakállas törpe. Anya a vérrituálék végzetasszonya. A próbakör alatt Kingewitchcsel, a barbár jellegű harcossal nyomultunk – ez a három karakter az alapból választható hősfelhozatal. Aztán Dameer a cikkben is említett medvékkel suttogó mókus, Lukian két istent szolgál, ráadásul úgy néz ki, mintha a Darksidersből lépett volna elő, Morokh, a sötét őrszem társaságában. Masha a karaván trükkös bajnoka, Valeria pedig a királyi udvar leghűségesebb nyílpuskás asszaszinja.

sablonosak, kiszámíthatók; talán ebben szívhatná még kicsit fel magát a Mad Hat kreatív csapata.

Mint ahogy azt sem követheti általános üdvrivalgás, hogy a jelenlegi állapotban bőven lehetne mélyebb a karakterek fejlesztésének, cicomázásának rendszere, vagy épp a hősök megnyitásának a tempója is. Bár elvileg tagadják a fejlesztők, azért a pay-to-win, azaz a fizess, hogy nyerj törekvéseket bőven bele lehet látni a programba. A lootrendszerben és a karakterek lassú megnyitásának az ütemében ott a félsz, hogy a kiadó egyszer csak úgy gondolja, hogy megnyitja a fejőscsapokat.

Nagyjából a cikk leadásának idejében jött a hír, hogy a 0.2-es verzió patch-ével megérkezik a kooperáció lehetősége is, ami nem éppen egy apró bővülés. A co-op játékmód természetesen az együttműködésről szól, amit egyelőre csak a mellékküldetések és az asszaszinos küldetések során lehet előhozni. Később azonban a kampányt is beleszövik az akár négy játékos között szervezhető együttműködésen alapuló játékmódba.

Kardinális kérdés egy ilyen játéknál az atmoszféra milyensége, amire itt semmiféle panaszunk nem lehet. Egyszerre érződik a Pagan világán a számunkra is ismerős mondakör, a

Blizzard-játékok kikezdhetetlen esztétikája, és az erre amúgy vastagon építő Darksiders-vonal is. A zenék, hangok teszik a dolgukat, az Unreal 4 masszív látványvilága pedig már most egy stabilan egybefüggő művészeti víziót közvetít, ahol mind az átvezető képek, mind a karakterek, mind a környezet utolsó romos omladékai is megütik a manapság joggal elvárt szintet. Apropó, a játék technikailag tök jól skálázódik: kötve hiszem, hogy aki stílustársakkal játszik mostanában, annak gondja lenne majd a motor teljesítményével. Ez azért minden korai hozzáférésű UE-megjelenésre nem mondható el az elmúlt években...

Korai hozzáférés, korai öröm?

A megjelenést (legalábbis a teljes verzióét) még simán idénre ígéri a társaság, de ez természetesen sok mindentől függ. A Bolond Fej Játékstúdió munkatársai állításuk szerint addig nem szeretnének verziószám tekintetében az egypontnullára váltani, amíg a közönség nem elégedett a végtermékkel. Ahogy mondtuk, a szolgáltatás alapú struktúrával állandó frissítések és tartalmak érkeznek majd a játékhoz. Arra szintén mérget vehetünk így az első hónap után, hogy a készítők próbálnak később is a közönség igényeire reagálni – ehhez pedig biztos hátteret nyújt a Wargaming ernyője, hiszen a kiadónál ténykedők mégiscsak úttörők voltak az ilyen jellegű játékok műfajában. Elég csak megnézni a patch-jelentéseket – a fiúkák nemcsak a felületet kapargatják, hanem a matekot is gondosan gereblyézik, ami kulcsfontosságú egy RPG-projekt esetében.

Röviden tehát egy nem hibátlan, de szórakoztató és sok szempontból egyedi csomag lesz ez a Pagan. Ha valaki szeretne beleugrani, még érdemes most megtenni, a megjelenés után ugyanis az ár várhatóan növekedni fog. G

Chuck Norris pörgőrúgással teríti le az ellenfeleit, én meg körbe himbálom a baltámat. Legalább ugyanolyan hatásos.

TENGERRE, TATA!

Strategic Mind: The Pacific

ADATOK

KIADÓ **STARNI GAMES** – FEJLESZTŐ **STARNI GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.04.30.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.**

[ÍRTA **BULLSEYE**]

A Panzer General-nosztalgiára vágyókat számos játék próbálta már jó kedvre deríteni, több-kevesebb sikerrel. A Starni Games előző produkciója, a Panzer Strategy, elég újdonságot mutatott be ahhoz, hogy sokan megvásárolják, és így a csapat nekiláthasson a folytatásnak.

Annak idején az Assassin's Creed 3 vegyes fogadtatásra talált, de sokan dicsérték a mellékes érdekességnek szánt tengeri ütközeteket. Ebből született a sorozat egyik legnagyobb sikerének számító Black Flag. Talán hasonló lehetett a helyzet a Panzer Strategyvel is, amiben a szárazföldi és légi haderő mellett néha a tengerészetet is be kellett vetni. A vízi járművek viszont gyökeresen eltérő játékmechanikai elemeket hoztak, mint amiket a Panzer General-veteránok megszoktak. Talán ezért – vagy a gyakori „Csatahajó OP, pls nerf" felkiáltások miatt – gondolta úgy a fejlesztőcsapat, hogy érdemes lenne erre a haderőnemre helyezni a hangsúlyt a folytatásban, és így végül megszületett a Strategic Mind: The Pacific (a továbbiakban SMTP).

Persze talán az is szerepet játszhatott ebben, hogy az eltérő hadszíntér és résztvevő felek miatt senki nem érzi majd úgy, hogy ez csak valamiféle reskin lenne. Vagy legalábbis csak a legcinikusabbak vetik ezt fel, különösen cikk formájában. Ugyanakkor kétségtelen, hogy az alapok nem változtak. Bár a Panzer Strategybe (PS) éppen csak belenéztem, de már ott is megtalálható volt szinte minden elem, legalábbis azokból, amelyek már most rendelkezésünkre állnak a korai hozzáférésben – kivéve a repülőgéphordozókat. Másfelől a tengeri hadviselés és az ahhoz kapcsolódó játékelemek fókuszba kerülésével a teljes koncepció is komolyan megváltozott, bár ehhez talán még fel kell zárkóznia a kiegyensúlyozásával.

HORGONYT FEL, FIAM!

A hadszíntér, ahogy a címből is minimum sejthető, a Csendes-óceán, aminek hadmozdulatairól talán kevesebbet tudunk idehaza, mint az európai eseményekről. Persze Pearl Harbor nyilván mindenkinek ismerős, de a kiegyensúlyozatlan erőviszonyok miatt az vélhetően pont kimarad, hacsak nem terveznek egy megalázóan könnyű oktatópályát a Japán Birodalmi Haditengerészet oldaláról. A korai hozzáférés mindenesetre a korall-tengeri csatával kezd (és oktatásként egy minimális szöveges információval), amin túljutva ugrunk a Midway-szigetekre, végül pedig a guadalcanali húsdarálóba. Utóbbi küldetésben felbukkannak az ismerős, és szokott módon használható szárazföldi egységek is.

Komoly történet nincs, nem is lesz, csak megismerhetjük az aktuális helyzetet pár korabeli szereplő tolmácsolásában, miközben Nimitz (a teljes kiadásban várhatóan két további választható) admirálissal próbáljuk legyőzni a túlerőt. A csaták között pedig az elért sikereinkért járó különféle pontokból vásárolhatunk parancsnokunknak extra képességeket (felderítés, légicsapás), míg a meglévőket a teljesített elsődleges és másodlagos küldetésekért járó kitüntetések fejlesztik részben a vezér, részben a zászlóshajója részére. Valamint ekkor vehetünk új hajókat a küldetések között átvihető flottánkba, vagy modernizálhatjuk azokat, amiknek megjelent egy fejlettebb verziója.

VESZÉLYES VIZEKEN

A PS, bár a Panzer Generalhoz képest tartalmazott újításokat (kiegészítő felszerelés, szintlépéskor választható képességek), de ezek inkább csak a modern idők elvárható fejlesztései voltak, amiket egy veterán könnyedén átlát – és más generális-klónokban is előfordulnak. De ahhoz, hogy megfelelően érzékeltessék, mennyivel

Na, ki akar torpedózni? Picit költségesebb lesz így, mintha papírral és ceruzával játszanánk, de abban hol az izgalom?

Tengernyi harc

Ha valaki az SMTP végleges változatának megjelenéséig is szeretne tengeri csatákat irányítani a második világégés közepén, erre bőven akadnak befejezett játékok. Elsősorban mondjuk a Pacific General, ami a GOG-on érhető el, nagyjából 5 euróért (kb. 1600 forint). Modernebb, 3D csatákra is van lehetőségünk, például a 2006-os Pacific Stormban (8 euró – 2600 forint), és a 2014-es Victory at Sea (22 euró – 7100 forint), vagy tavalyi, kevésbé jó fogadtatást kapott folytatása, a Victory At Sea Pacific (34 euró – 11 000 forint) keretein belül. A torpedózás élvezetébe pedig belekóstolhatunk az ingyenes World of Warshipsben (anyahajót irányítva „szinte" stratégiai játék), csak vigyázzunk a paybait mikrotranzakciókkal!

nagyobb és erősebb egy hadihajó egy tanknál, a Starni Games elég komolyan felforgatta a játékmechanikai elemeket.

Először is, nem minden esetben akad olyan pont a térképen, amit elfoglalva győzünk. Általában több feladatot is kapunk (védjünk meg/foglaljunk el egy kikötőt, iktassunk ki egy flottát stb.), amik teljesítéséért győzelmi pontok járnak. Ha minden fő küldetést teljesítettünk és/vagy elértünk egy meghatározott pontszámot, akkor lezárhatjuk a csatát – vagy folytathatjuk még pár kör erejéig, hogy jobb esélyekkel vágjunk neki a következőnek.

Ami lényegesen durvább és elsőre nehezebben emészthető változtatás lehet sokaknak, hogy hajóink egyetlen egységet jelentenek. Ennél fogva csata közben nem tölthető fel az állomány, mint a szárazföldi és légi egységek esetében. Ha a HP-ja eléri a nullát, a hajó elsüllyed (na, jó, előtte általában felrobban, de azután elsüllyed). Cserébe viszont csak a kisebb egységek indulnak 10 hajótest HP-vel, egy csatahajó már 25 pontot kap. Ráadásul minden fontosabb rendszer (lövegek, torpedóvető, légvédelem, hajtómű) saját HP-val rendelkezik. És most jön a csavar: sima ágyútűznél véletlenszerű, hogy mi kapja a sebzést. Akadnak olyan lőszerek, amelyek valamelyik csoportra jobban hatnak, és általában legalább egy találat a hajótestet is éri, de az RNG így is nagy úr. Hiába állítja az előrejelzés, hogy 7 sebzést okozunk majd az ellenséges rombolónak, abból legfeljebb 1-2 éri a hajótestet, a többi eloszlik a fegyver- és egyéb rendszerei között.

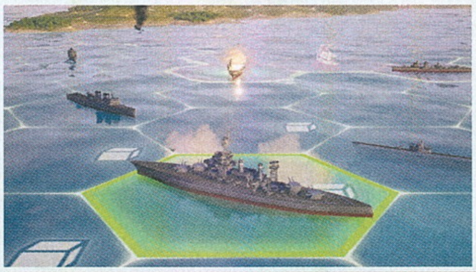
Jelenlegi formájában a Strategic Mind: The Pacific hagy kívánnivalót maga után, de a Panzer Strategy kedvelőinek ajánljuk.

Kárpótlásul lövegenként két lövést adhatunk le az ellenfélre, rombolókkal torpedótámadást is indíthatunk ellene, és még légvédelmi feladatokat is elláthatunk. Bár a kiszámíthatatlan sebzés eleinte erősen feltornázta a vérnyomásomat, el kell ismernem, hangulatos, ahogy két flotta több körön át vív tűzharcot egymással, mire egyáltalán sikerül elsüllyeszteni egy hajót.

A FEKETE-TENGERI-LEVES

Újítások ide vagy oda, a Starni Games továbbra sem hajlandó szétválasztani a kijelölés és mozgás egérgombját (pedig már a múltkor is kértük ám), így két pixel különbség dönti el, hogy tengeralattjárónkról átváltunk-e egy csatahajóra, vagy inkább aláúszunk vele. A sebzés számítása elég zavaros, ugyanazon körben, sérültebb ágyúval is hajlamosabb nagyobbat visszaütni az ellenfél. Ráadásul az előzetes becslés nem elég, hogy amúgy is kissé félrevezető, de nem veszi figyelembe az éjszaka vagy eső miatti csökkentett sebzést sem – így nekünk kell minden lövés előtt kisakkozni, hogy nagyjából milyen eredményre számíthatunk.

Az egyensúllyal is komoly gondok vannak (bár a neten van, aki tombolva védi a jelenlegi állapotokat), mivel a légierő alig ér valamit a tengeri célok ellen. Sőt, a létező nagyjából összes filmben és játékban halálos veszélyt jelentő torpedóknak jelenleg minimális a direkt hatása. Bár köröntkénti sebzést okozhatunk velük, de ahhoz is több romboló és tengeralattjáró összehangolt támadása szükséges, hogy érjen valamit.



SZÉP KILÁTÁSOK

Mivel a SMTP nem igazán különbözik elődjétől, így az alapján elég jól belőhető, mire számíthatunk még. Esélyesen mindkét oldal megkapja majd a maga egységeit és hadjáratait. Remélhetően lényegesen több egységet, mint amit egyelőre használhatunk, mivel a kínálat kissé szegényes, de van még bőven lehetőség az újabb egységek behozatalára.

Szintén számíthatunk a csata előtti eligazítások animálására, és szinkronra a bevezető szövegekhez, méghozzá reméljük, jobb minőségben, mint eddig. A grafika, ahogy a képekből látszik, a 2D-s Generalokhoz képest jó, amúgy pedig megszokható, és erre szükség is lesz, mert ezen a téren nem várható igazi fejlődés. Sokkal fontosabb lenne egy átfogó oktatómód a különlegességekre tekintettel. Emellett az egyensúlyozáson egyértelműen dolgozniuk kell még, különösen arra odafigyelve, hogyan egészítik ki ideiglenes egységekkel saját flottánkat, ha elvesztettünk néhány hajót a korábbi ütközetben. Szerencsére a készítők figyelnek a visszajelzésekre, néha kommunikálnak is, bár egyelőre egy középagresszív rajongójuk uralja a steames beszélgetéseket, ami nem kimondottan tesz jót nekik.

Az viszont mindenképpen az SMTP mellett szól, hogy már most működő, játszható és stabil. Ráadásul egyelőre visszafogott, 12,5 eurós áron vásárolható meg, ami remekül illene a küldetéslemezes elméletemhez, hacsak meg nem emelik a végleges megjelenéskor, hogy a Panzer Strategyhez illeszkedjen. Így akit a fentiek alapján érdekel a játék, annak már most is érdemes elgondolkodni rajta és lecsapni rá.

DIABLO, MOBIL HELYETT IDŐGÉPRE

ADATOK

KIADÓ **ELEVENTH HOUR GAMES** – FEJLESZTŐ **ELEVENTH HOUR GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.04.30.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT.**

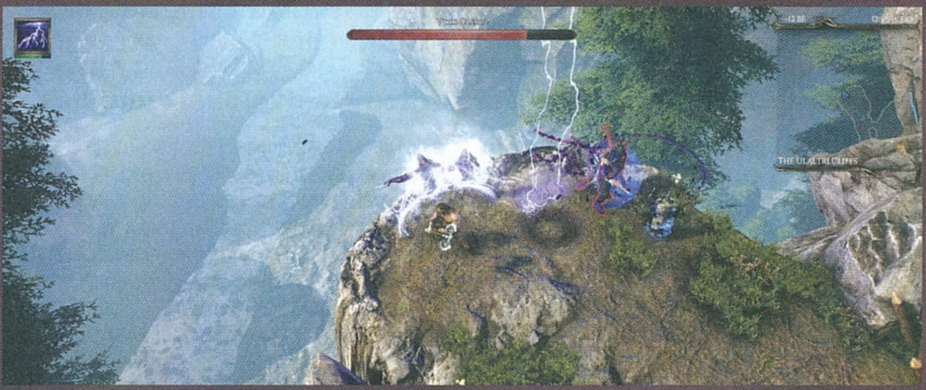
[ÍRTA **STEELSAINT**] Az időutazás általában a sci-fi alkotások egyik kedvenc témája, fantasy környezetben annál kevesebbet foglalkoznak vele. Mindez azonban nem szegte az Eleventh Hour Games csapatának kedvét, akiknek az első játéka pont egy időutazós akció-RPG. De vajon mit tud még a Last Epoch az érdekes témán túl?

Be kell vallanom, mikor először megláttam, nem lelkesültem igazán a Last Epochért. Az Eleventh Hour Games alkotása elsőre nem tűnt többnek egy újabb, a Diablót másoló akció-RPG-nél, amit maximum a fejlesztők által mindenhol emlegetett időutazás tudott kiemelni egy kicsit az egyforma címek tengeréből. Szerencsére azonban ez az első benyomás hamisnak bizonyult, hiszen a jelenleg korai hozzáférésben elérhető program igencsak kellemes csalódást jelentett. Lássuk is, miért!

MA VAN A HOLNAP TEGNAPJA

Ahogy arról már a bevezetőben is szó esett, a Last Epoch története az időutazást vegyíti a mágiával és szörnyekkel operáló high fantasy zsánerével. A sztori szerint főhősünk egy nap belebotlik egy rejtélyes, nagy erejű szilánkba, mely aztán előrerepíti az időben, egészen a cselekménynek helyet adó Eterra világának végóráiba. Itt az emberiséget már a barlangok mélyére szorították vissza az Üresség (avagy a The Void) erői, ahhoz pedig, hogy mindez helyrehozható legyen, a múltban kell kalandoznunk egy sort.

Az időutazás szerencsére csavar egyet a sztorin, ami így abszolút kellemesnek mondható, ráadásul az eltelt évek nemcsak a háttértörténetben köszönnek vissza, hanem az egyes NPC-k szövegeiben is. Azokat a lényeket például, akikkel az egyik korban még harcolunk, egy másik érában már istenként tisztelik, az élőholt birodalmat pedig, mely annak idején legyőzhetetlennek tűnt az emberek számára, apró érdekességként kezelik az Üresség jelentette fenyegetés mellett.



Ez a hatás továbbá az egyes helyszíneken is érződik. Bár jelenleg sajnos nincs túl sok olyan hely, melyet több különböző érában is meglátogathatunk, azért az idő vasfogát így is látni fogjuk néhányszor munka közben. A szirt, ahol egykor félelmetes sas-ember hibridek fészkeltek, később már csak az élőholt birodalom bizarr csontszobrainak gyűjtőhelye, az az elhagyatott bánya pedig, ahová az emberek húzódtak vissza a nekromanták elől, később valóságos föld alatti várossá terebélyesedik, hatalmas csarnokokkal és kusza járatrendszerekkel.

Mielőtt itt átjönnél, egyetlen kérdésünk lenne: mennyi egy töketlen fecske maximális repülési sebessége?

MERJ PASSZÍV LENNI!

A történet tehát érdekes, ráadásul egy fantasyben ritkán látott témát boncolgat az időutazással, de azért valljuk be: egy akció-RPG esetében a karakterek és képességek jóval fontosabbak, mint holmi sztori. Szerencsére azonban a Last Epoch-nak ezen a téren sem kell szégyenkeznie.

A játékban összesen öt kaszt kapott helyet, ezek közül jelenleg a Mage, a Primalist, az Acolyte és a Sentinel játszható, a Rouge egyelőre nem érhető el. Az egyes karakterosztályok jól el lettek találva, mindegyik kiegyensúlyozott és egyedi játékélményt nyújt, ráadásul fejenként három specializáció is tartozik hozzájuk, amik csak tovább színesítik a felhozatalt.
Az elsősorban közelharcban jártas, tankként funkcionáló Sentinel például lehet a társait erősítő és gyógyító Paladin, vagy olvadt acéllal harcoló Forge Guard egyaránt.

A skillrendszer pedig meglepően egyedi és érdekes lett, hiszen itt az egyes képességfák az aktív képességek helyett a passzív bónuszokra fókuszálnak. Persze azért feloldhatunk újabb és újabb mozdulatokat, támadásokat, ahogy haladunk előre (a meglévőeket pedig különféle specializációk segítségével erősíthetjük), de olyan szintű képességfelhozatalra, mint amit például a Warhammer: Chaosbane (lásd 2019/04-es Guru) esetében tapasztalhattunk, senki se számítson.

Utazzunk az időben!

Bár az időutazás elsősorban különböző fantasztikus regényekben vagy filmekben szokott feltűnni, ez nem jelenti azt, hogy maga a téma teljesen légből kapott lenne, sőt! A tudományos világból olyan nagy nevek foglalkoztak már az időutazás kérdéskörével, mint Albert Einstein, vagy épp Kip Throne, aki a témával kapcsolatos kutatásait a nagynevű Physical Review Lettersben tette közzé. A leghíresebb, időutazással kapcsolatos kísérlet talán Stephen Hawking nevéhez köthető, aki egyszer rendezett egy olyan bulit, amire csak másnap küldte ki a meghívókat. Mivel az összejövetelen egyetlen időutazó sem jelent meg, a professzor szerint ez elegendő bizonyíték arra, hogy az időutazás nem létezik.

Ha sith lennék, akkor a puszta kezem elég lenne ahhoz, hogy villámokat szórjak, de nekem csak acél jutott fénykard helyett.

Szerencsére azonban a passzív bónuszok is tökéletesen működnek, és akár azonnal érezhető hatásuk is van a játékmenetre. Az én kedvencem például hamar a közelharcra és varázslásra egyaránt támaszkodó Spellblade lett, aki néhány korai passzívja miatt rövid idő alatt pusztító villámokat tudott eregetni, de tiszta szívből ajánlom még a Primalist Beastmaster és a Sentinel Void Knight specializációját is. Az pedig külön öröm, hogy karaktereink már az első pár szint után is erősnek érződnek, így hamar elérhetünk arra a pontra, amikor már látványosnál látványosabb mozdulatokkal rakunk rendet a ránk törő ocsmányságok sorai között.

AMIT MÁR ELNYELT AZ ÜRESSÉG

Bár a fentiek alapján úgy tűnhet, hogy a Last Epoch egy remek játék és gyakorlatilag kötelező vétel az akció-RPG műfaj kedvelőinek, a valóságban sajnos még eléggé érződik a korai hozzáférés hatása az Eleventh Hour Games alkotásán. Maga a történet egész érdekes az időutazós témának hála, és a karakterek, valamint azok képességei is elég változatosak, de azért akad némi üröm is az egyszeri játékos örömében.

Az első negatívum, ami szemet szúrhat a Last Epoch kapcsán, az a program optimalizálatlansága. A töltési időkkel még nincs nagyon baj, azonban az fps hajlamos néha nagyon megzuhanni, ráadásul a fórumok tanulsága alapján még a legerősebb PC-ken is. Ez már csak azért is érthetetlen, mert maga a játék nem kifejezetten szép, sőt még a legmagasabb beállítások mellett is inkább csak csúnyácska.

A másik kisebb hiányosságot pedig a tartalomnál kell keresni: a Last Epoch kampánya jelenleg nagyjából tízórányi kaszabolást kínál (ami korai hozzáférésben persze nem rossz – pláne, hogy 2020 áprilisára datálják a végleges verziót), utána pedig nem marad más, csak az Aréna, ahol örök időkig küzdhetünk a hullámokban érkező ellenfelekkel, valamint a Monolith of Fate, melynek a segítségével olyan térképeket pucolhatunk ki újra és újra, amiket már a kampány során is végig mészároltunk.

A tervek szerint 2020 áprilisában érkezik a játék végleges verziója, most az Early Access változat érhető el, de lesz ingyenes demó is.

A JÖVŐ ZENÉJE

Szerencsére azonban a fejlesztők a jelek szerint igencsak komolyan veszik a korai hozzáférést: csak a megjelenés utáni két hétben kiadtak például négy patch-t is, melyek mind elég tartalmasra sikeredtek. Ezekben a frissítésekben bővítették például a végjátékot, balanszolták az egyes képességeket és felszerelési tárgyakat, javítottak valamennyit az optimalizáción (bár ez még így is meglehetősen gyenge sajnos), valamint kigyomláltak rengeteg bugot. Egy szó, mint száz, ha az Eleventh Hour Games csapata a továbbiakban így áll hozzá a játék javításához és bővítéséhez, akkor a fentebb felsorolt hiányosságok jó részét valószínűleg hamar elfelejthetjük.

Amit viszont még muszáj megemlítenem, az a Last Epoch enyhén szólva is érdekes árazása. Lényegében arról van szó, hogy a játékot most 30 euróért kínálják, azonban az illetékesek már április közepén jelezték, hogy a korai hozzáférés után 15 euróra változik a végleges ár. A jelenleg drágább verziót azzal indokolták, hogy egyrészt a korai hozzáféréshez ajándékok is járnak, másrészt, aki most ruház be a programba, az még akár a fejlesztés menetébe is beleszólhat a visszajelzései segítségével. Hogy ezek az extrák megérik-e a kétszeres vételárat, valaki támogatná-e ilyen módon a fejlesztést, azt mindenki döntse el maga, az viszont jó hír lehet, hogy a fejlesztők már dolgoznak egy ingyenes demón, hogy bárki bérmentesen kipróbálhassa a programot, mielőtt beruházna rá.

INKÁBB JÖVŐRE?

Mindent összevetve a Last Epoch egy igencsak érdekes elegyet alkot. Kimondottan izgalmas, fantasy környezetben ritkán látott témát boncolgató története, valamint remekül eltalált képességrendszere és kasztjai miatt mindenképp megéri rá figyelni, még a gyenge optimalizáció és a visszafogott tartalom mellett is. Viszont enyhén szólva is egyedi árazása miatt én azt tanácsolnám, hogy várjátok meg, amíg megjelenik, hiszen kis szerencsével akkor fél áron vehettek egy jelenleginél jóval kiforrottabb alkotást.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Itt van végre a nyár, vele együtt pedig a lehetőség, hogy a tavaszi megjelenések legizgalmasabb darabjait a szünetben, a nyaralás során pótoljátok be, méghozzá az év lapszámaival együtt bezsákolva. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy havi, negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket, pólókat is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)

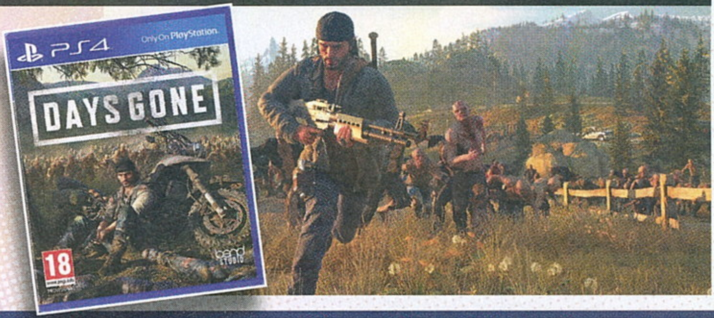
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DAYS GONE (PS4)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**



Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + RAGE 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + WARHAMMER: CHAOSBANE (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **27 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

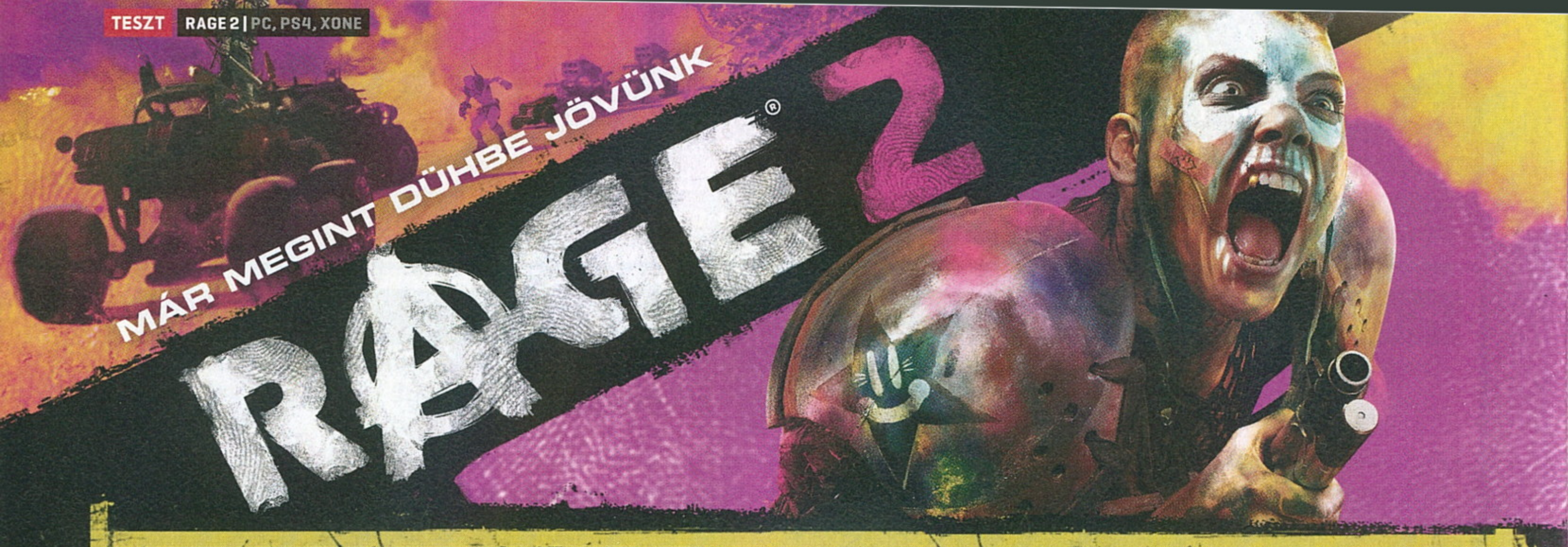
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + PÓLÓ (EGY SZÍNBEN)

EGYHAVI ELŐFIZETÉS
(1 lapszám): **4500 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



RAGE 2®

Már megint dühbe jövünk

[ÍRTA DRAG] **HOGY MI TÖRTÉNIK AKKOR, HA ÖSSZEFOGNAK AZ OPEN WORLD MŰFAJ FENEGYEREKEI A KLASSZIKUS BELSŐ NÉZETŰ LÖVÖLDÉK NAGYMESTEREIVEL? NYILVÁN AZ, HOGY KAPUNK EGY NYITOTT VILÁGÚ ÉS AZ ŐRÜLETET SEM MELLŐZŐ FPS-T. ÁM AZ, HOGY JÓ ÖTLET VOLT-E EZ A „HÁZASSÁG", AZ MÁR EGY TELJESEN MÁSIK KÉRDÉS...**

ADATOK

KIADÓ **BETHESDA SOFTWORKS** – FEJLESZTŐ **AVALANCHE STUDIOS/ID SOFTWARE** – MŰFAJ **NYITOTT VILÁGÚ FPS** – MEGJELENÉS **2019.05.14.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, KB. 19 600 FORINT.**

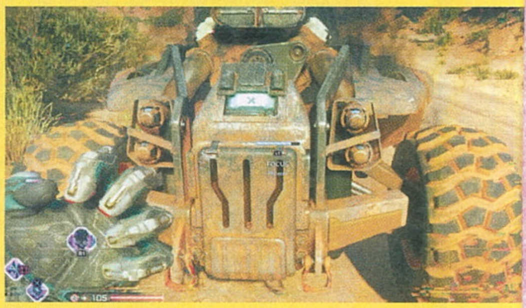
Amíg az „open world" kifejezés régen különlegességnek számított, amely akár önmagában is képes volt eladni egy játékot, napjainkban már megkerülhetetlen trend lett belőle – kis túlzással, de manapság minden nyitott világú akar lenni. Ezzel önmagában nincs is gond: szerencsére tart már ott a videojáték-fejlesztés, hogy ez több legyen, mint egy-két dedikált franchise kiváltsága, és hát lássuk be, egy óriási bejárható területtel, játékórák tucatjaival kecsegtető alkotással mégiscsak könnyebb milliók szívét meghódítani. Fontos azonban, hogy a nyitott világ nem lehet cél, csak eszköz: önmagában az, hogy valami open world, még nem garantál az égvilágon semmit – sőt, mi több, könnyedén kétélű fegyverré válhat. Hogy ez mennyire igaz, azt a Rage 2 sajnos kiválóan bizonyítja, ami már csak azért is szomorú, mert az elvileg open world-specialista Avalanche Studios, avagy a Just Cause 3 mögött álló csapat készítette a javát.

A HARAG ÚTJA

Bár számozott folytatásról beszélünk, a Rage 2 inkább csak a háttérsztorit tekintve épít a 2011-es eredetire, a konkrét cselekmény élvezhető szintű befogadásához ugyanis nem szükséges ismerni az első részt. A Mad Max-szerű, elsivatagosodott posztapokaliptikus világ persze maradt, melyben az utolsó életben maradt szuperkatona, Walker bőrébe bújhatunk bele, aki otthona, Vineland porba tiprását követően kénytelen szembenézni az önkényes hatalomra szert tevő katonai szervezet, az Authority uralmával, illetve annak vezetőjével, az első részben megismert Cross Tábornokkal. Nyilván ez egyedül nem fog menni, szerencsére azonban lesz, aki segítsen, utolsó rangerként ugyanis hamar ránk hárul a feladat, hogy összerántsuk a Cross hatalmának véget vető, Project Dagger névre hallgató küldetést, aminek végrehajtásában három kiemelt karakter fog nekünk asszisztálni – ők is ismerősek lesznek azok számára, akik játszottak az eredetivel.

Ez a felállás tulajdonképpen a játék egész felépítését befolyásolja, hiszen a bevezető szakasz teljesítését követően rögtön világossá és átláthatóvá válik a komplett fő sztoriszál. Valahogy így képzeljétek el a Rage 2-t: adott három központi figura, akiket először fel kell kutatnunk, majd teljesítenünk kell számukra egy adott küldetést. Ezután különféle mellékes feladatokat kell elvégeznünk a térképen, hogy elérjük a megfelelő szintet a hozzájuk tartozó tevékenységek kapcsán. Végül pedig jön még egy kötött misszió, és ha ezt mindhárom szálon megcsináltuk, akkor már indulhatunk is, hogy alaposan fenékbe billentsük a jó Cross Tábornokot. Ez így leírva nem tűnik túlságosan hosszúnak? Nos, az nem meglepő, mert a valóságban sem az: a Rage 2 fő történetszála nagyjából 12 óra alatt felgöngyölíthető, ami tényleg nem valami sok. És nem győzöm hangsúlyozni, hogy ennek egy jelentős része egyszerű mellékküldetés, amikből sok-sok tucattal van elszórva a Rage 2 hatalmas térképén, de ennél sokkal jobban fáj az, hogy az a kevés misszió sem villant különösebben emlékezetes pályákat vagy koreográfiákat, amelyek kifejezetten a kampány kedvéért lettek megalkotva. Pedig a játékmenet terén minden adott lett volna... de erről még egy kicsit később.

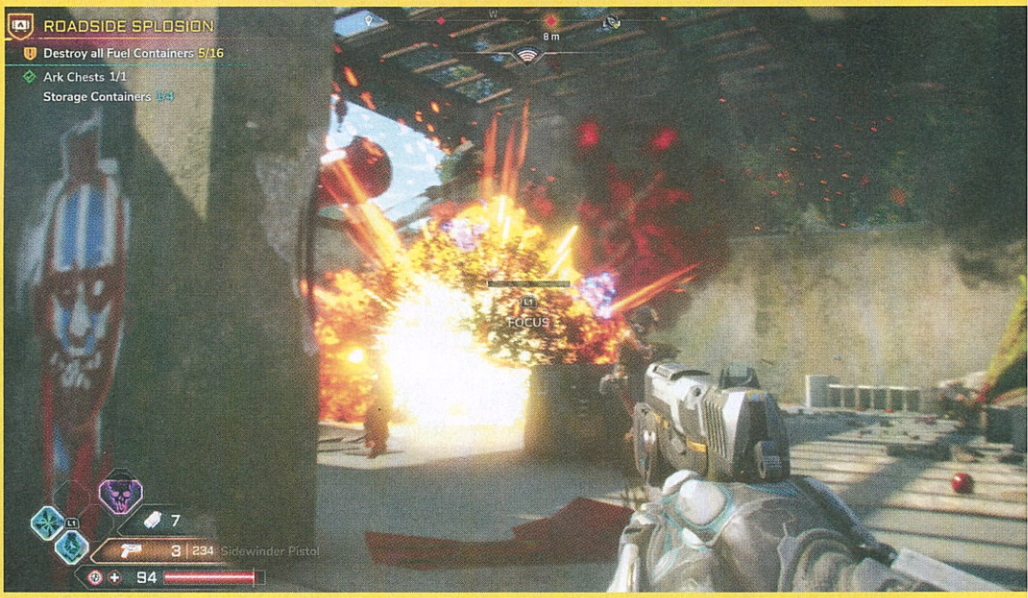
Lényeg a lényeg: a Rage 2 erősen kötetlen felépítése inkább a visszájára sült el, hiszen lényegében már néhány óra után felteszi a kezét, és azt mondja



Ez az ürge csupa hasznos kütyüvel van felszerelve, még arra is van valami a tarsolyában, hogy célzáskor ne kelljen becsuknia a szemét.

AKÁR MEG IS TÖRTÉNHET

Érdekesség, hogy a Rage alkotói – még az első rész kiötlése közben – a valóságból merítettek, amikor felvázolták a játék alaphelyzetét. A Rage és a Rage 2 posztapokaliptikus világa ugyanis a 99942 Apophis nevű aszteroida becsapódásának következtében jött létre, ami a valóságban is létezik. A kisbolygót 2004-ben fedezték fel, ami kezdetben meglehetősen komoly aggodalmat váltott ki az űrkutatók körében, miután kiszámolták, hogy közel 3 százalék az esélye annak, hogy 2029-ben ütközni fog a Földdel – ezért is kapta nevét az egyiptomi mitológiából, a pusztítás istenéről. Később aztán szerencsére kiderült, hogy ez az esély jóval kisebb, csupán 1 a 250 000-hez (igaz, léteznek jóval pesszimistább számítások is). A Rage szülőatyjait azonban ez nem zavarta: ők úgy döntöttek, hogy 2029. augusztus 23-án márpedig becsapódik az az aszteroida – a többi már „történelem".



nekünk, hogy „figyi, tudod mit, igazából azt csinálsz, amit akarsz", ami abban az esetben nem hangzik rosszul, ha a totális szabadság hívei vagyunk, ugyanakkor az egész mentes bármiféle ambíciótól, úgyhogy kár lenne ezzel védeni a játékot. Már csak azért is, mert ami van, az sem túl emlékezetes: mint már említettem, a fő küldetések mennyiségét és minőségét sem gondolták túl a készítők, amihez, ha hozzávesszük az enyhén szólva sem túl érdekes cselekményt és karaktereket, akkor konklúzióként nem nagyon tud más kijönni, mint a zavaró hiányérzet. Félreértés ne essék: bizonyára mindenkivel előfordult már valamelyik open world játékban, hogy azon vette észre magát, hogy igazából 20 órája hozzá sem szagolt már a fő szálhoz, mert elveszett a mellékes tennivalók rengetegében. A gond az, hogy a Rage 2 egyrészt még csak meg sem próbálja erre ötletes megoldásokkal rávenni a játékost, sőt mi több, még a fő szálba is direkt beemeli a mellékküldetéseket, másrészt pedig idővel sajnos ezek is unalomba fulladnak – a The Witcher 3 által képviselt magasságokról sajnos ne is álmodozzatok.

SZÁGULDJ, PUSZTÍTS, DÜHÖNGJ!

A történet rövidsége ellenére azt szerencsére nem mondhatjuk, hogy ne lenne tartalom a Rage 2-ben, hiszen, mint mondtam, a térkép hatalmas, tennivaló pedig akad bőven – a nagyobb gond inkább a változatosság, ami jóindulattal is csak közepesnek mondható. Kicsit maguk a helyszínek is hagynak kívánnivalót maguk után, hiába akad ugyanis a hat fő terület között sivatagos, dzsungeles és mocsaras környezet is, a Rage 2 világa így is elég egyhangúra sikeredett. Mondhatnánk persze, hogy a posztapokaliptikus kiindulási alapban ennyi van, ne legyenek irreális elvárásaink, de pont ezért talán érdemesebb lett volna némileg feszesebbre venni az egészet – itt most kicsit azt érzem, hogy a kevesebb tényleg több lett volna. Idővel azt vettem észre magamon, hogy ahogy pörgött felfelé a játékóraszámláló, úgy nyúltam én is egyre gyakrabban a fast travel opcióhoz. Amit egyébként nem maga a közlekedés indukált, mint sok más open world-játékban – olyannyira nem, hogy a Rage 2-ben kifejezetten jó érzés száguldozni, köszönhetően a műfajon belüli mércéhez képest kellemes vezetési modellnek, a sokfajta járműnek, és a tulajdonképpen kifogyhatatlan turbó boostnak. Egész egyszerűen csak annyira meguntam a kopár és egyhangú

környezetet, hogy a mérleg ezen serpenyője idővel már többet nyomott.

NINCS ÚJ A NAP ALATT, HA AZ AVALANCHE JÁTÉKAIRÓL VAN SZÓ. A RAGE 2 UGYANAZT AZ UTAT JÁRJA, MINT ANNO A MAD MAX.

Ha már száguldás: a mellékes teendők közül éppen a versenyzés az egyik legélvezetesebb – igaz, ebből pont meglehetősen kevés van. Az esetek többségében inkább darálni fogunk: hol banditákat, hol az Authority katonáit, hol pedig mutánsokat – a legtöbb helyen annyi a feladatunk, hogy oda kell mennünk, hogy aztán szépen rendet tegyünk. De akadnak elpusztításra vágyó védelmi ágyúk, benzinkutak, mutánsfészkek és úttorlaszok is, melyek bár mind érdekesen hangzanak, nekem pont ezek tetszettek a legkevésbé, az újrahasznosítás aránya ugyanis ezen mellékküldetéseknél a legnagyobb – nem túlzás azt mondani, hogy jelentős részük klasszikus copy-paste matéria, ugyanolyan elrendezéssel és ugyanolyan ellenfelekkel.

AMIKOR MEGHÚZOD A RAVASZT

Az eddig leírtak egy nem különösebben jó játékot sejtetnek, és ha esetleg már meglestétek az értékelést, akkor sejthetitek, hogy valami nem stimmel. És hát nem is – ez az, ami miatt én személy szerint mérhetetlenül haragszom a Rage 2-re.

Igen-igen, király ez a konvoj, de hol marad a lángszórós gitáros fickó? Nélküle valahogy már semmi sem az igazi.

Na, erről beszéltem. Lángszórók kellenek ebbe a játékba – meg sok másikba is –, mert lángszórókkal minden sokkal jobb.

A játékmenet leglényegesebb eleme, a konkrét akció és a lövöldözés ugyanis egészen remek és baromira szórakoztató lett. Itt tényleg abszolút látszik és érződik az id Software keze nyoma, maga a gunplay ugyanis mindenféle túlzás nélkül első osztályú, jó érzés meghúzni a ravaszt. Én ugyan teljesen rágyógyultam a géppuskára, ami picit talán túlságosan is erős lett azzal, hogy minden szituációban ideális választás, de igazából annyira kellemes vele darálni, vagy éppen osztogatni a hajszálpontos fejlövéseket, hogy hosszú távon sem igazán tudtam megunni. Egy szó, mint száz, ha egy FPS-ben jó a gunplay, akkor az már fél siker – nagy kár, hogy a Rage 2 esetében ezt majdhogynem szó szerint értelmezhetjük.

A harc terén persze jóval többet tartogat a Rage 2 a bal egérgomb/R2/RT módszeres koptatásánál. Mint már említettem, tulajdonképpen egy szuperkatonát alakítunk, akinek vannak ehhez méltó képességei is – kezdetben csupán egy-kettő, idővel azonban alaposan kibővül a repertoár. Ezek pedig legalább annyira élvezetesek és hatékonyak, mint maga a lövöldözés. Ott van például az erőlökés, amivel a legkeményebb pajzsokat is összezúzhatjuk, vagy éppen a lecsapás, amivel óriási pusztítást vihetünk véghez. Az igazi eufóriát azonban a stílusos öldöklés és kombózás jutalmaként bekapcsolható Overdrive mód szállítja, ami rövid ideig maximumra pörgeti a képességeinket: ilyenkor szó szerint pillanatok alatt lemészárolhatunk mindent és mindenkit, miközben egy masszív életerőfröccsöt is kapunk. A Rage 2 a „normál" harcok során is remekül érezteti velünk felsőbbrendűségünket, ezeknél a jeleneteknél pedig végképp elpusztíthatatlannak érezhetjük magunkat – az alacsonyabb szintű területeken idővel már úgy fogunk átmenni, mint kés a vajon, de szerencsére sikerül kihívást is találni, ha valaki kifejezetten azt keresi.

LEHET ROSSZAT MONDANI A RAGE 2-RŐL, DE AMIT APAI ÁGON A DOOMTÓL ÖRÖKÖLT, AZ IGEN JÓL ÁLL NEKI: EZ PEDIG A GUNPLAY.

Amennyire sekélyes a játék többi része, a harc, a képességek és a fejlesztés terén olyannyira mélyek a lehetőségek. A térképen mindenképpen érdemes becélozni a kékkel jelölt Arkokat, ugyanis itt tehetünk szert további fegyverekre és képességekre – éppen ezért ezek minden egyéb mellékes teendőnél nagyobb prioritást élveznek. Emellett persze a gyűjtögetésnek is fontos szerepe van, hiszen a vásárolgatásra alkalmas pénz mellett számos egyéb játékon belüli erőforrás is beszerezhető, melyek különböző területeken segítik az előrelépésünket. A lehetőségek tárháza tényleg nagyon széles, hiszen karakterünk, fegyvereink és képességeink erejének növelése mellett úgynevezett projekteket is aktiválhatunk, melyek a legkülönfélébb módokon

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI ÚJABB DÜHÍTŐ RAGE QUIT

Nem, nekem már az első Rage sem jött be, sőt a Doom is csalódást okozott az arénaharcaival. Ezzel a véleményemmel pedig tudom, egyből kisebbségbe szorítottam magam. De vállalom, ahogyan azt is, hogy a Rage 2 szintúgy nagyon jó lehetett volna. A „volna" pedig úgy értendő, hogy a játékmechanikai alap ott volt, a gunplay alapvetően dögös és élvezetes, ahogy a Doomnál is az volt, de mindezt nem kellett volna arra a csapatra bízni, amely láthatóan nem ért az élvezetes történetvezetéshez, a szórakoztató mellékküldetésekhez. A Just Cause 4 és a Mad Max méltán megmutatta, hogyan NE épüljön fel egy nyitott világú akciójáték, a Rage 2 pedig ezeknek a hagyatékát viszi tovább, aminek hála egy csomó jó gondolat került a végeredménybe, csak éppen nincs semmi, ami ezt egy jó/kiemelkedő produkcióvá olvasztaná egybe. Kár érte, mert egyébként élveztem volna, a csatornák mélye pedig kimondottan horrorisztikus jeleneteket szült.

nyújtanak nekünk extra támasztt. Nagyon hasznos például az a modul, amely jelzi, hogy hol vannak a közelben azok a ládák és tabletek, melyeket meg kell találni az egyes helyszínek „kipucolásához", de lassíthatjuk például az ellenfelek rakétáit, vagy éppen a gonoszokat felfedő és a gyógyító kristályokat felénk vonzó Focus képesség hatótávolságát is növelhetjük – és akkor nem is beszéltünk még a fegyvereket érintő perkökről vagy éppen a járművek megerősítéséről. Amilyen fantáziátlan sok elemében a Rage 2, a fejlesztési rendszer olyannyira változatos és átgondolt lett.

VNA IT MÉG EYG KIS PRLBÉMA

Egy nyitott világú játéknál olyan szempontból is rendre nagyobb súly helyeződik a fejlesztőkre, hogy az optimalizálás, az apró egyenetlenségek kisimítása terén is sokkal több a tennivaló. A Rage 2 ilyen szempontból sajnos bőven hagy kívánnivalót maga után. A játékot alapvető csiszolatlanság jellemzi, ami miatt nem nagyon telik el úgy öt perc, hogy ne jöjjön szembe valami zavaró hiba. A repertoár meglehetősen széles: grafikai hibáknak például a komplett skáláját felvonultatja a játék, ami – főleg autókázás közben – néha egészen durva framerate-problémákkal párosul. Nagy kár érte, mert amúgy a Rage 2 egy kifejezetten mutatós FPS lett, olykor egészen szemet gyönyörködtető látvánnyal, amiben a beépített, napszakváltoztatási lehetőséget is tartalmazó Photo módnak köszönhetően alaposabban is lehetőségünk van elmerülni. Előfordultak emellett súlyosabb malőrök is. Volt olyan például, hogy vissza kellett töltenem az állást, mert az egyik főellenfélharc közben (amik sajnos szintén totálisan egy kaptafára készültek) nemes egyszerűséggel beleragadtam az egyik pályát övező oszlopba. De mind közül a legfájóbb az, hogy a Statistics menüpontba egyáltalán nem enged belépni a játék, aminek köszönhetően több mint húsz órát követően fogalmam sincs, hogy egyébként hány százaléknál tartok, és hogy melyik mellékküldetés-típusból mennyi van még hátra valójában – és ez sajnos nem egyedi probléma, mint azzal szembesültem a világhálót böngészve...

ÉRTÉKELÉS

A Rage 2-ben a remek lövöldözésnek és akciónak hála abszolút megvan a tripla-A élmény – nagy kár, hogy a fantáziátlan open world megvalósítás inkább elvesz az élményből, mintsem hozzátenne.

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

Fantasztikus gunplay és nagyon élvezetes harcok, rendkívül sokrétű és izgalmas fejlesztési rendszer.

KONTRA

Súlytalan és rövid fő sztori, önismétlő mellékküldetések rengeteg újrahasznosítással, feleslegesen nagy bejárható terület, zavaró bugok és hibák.

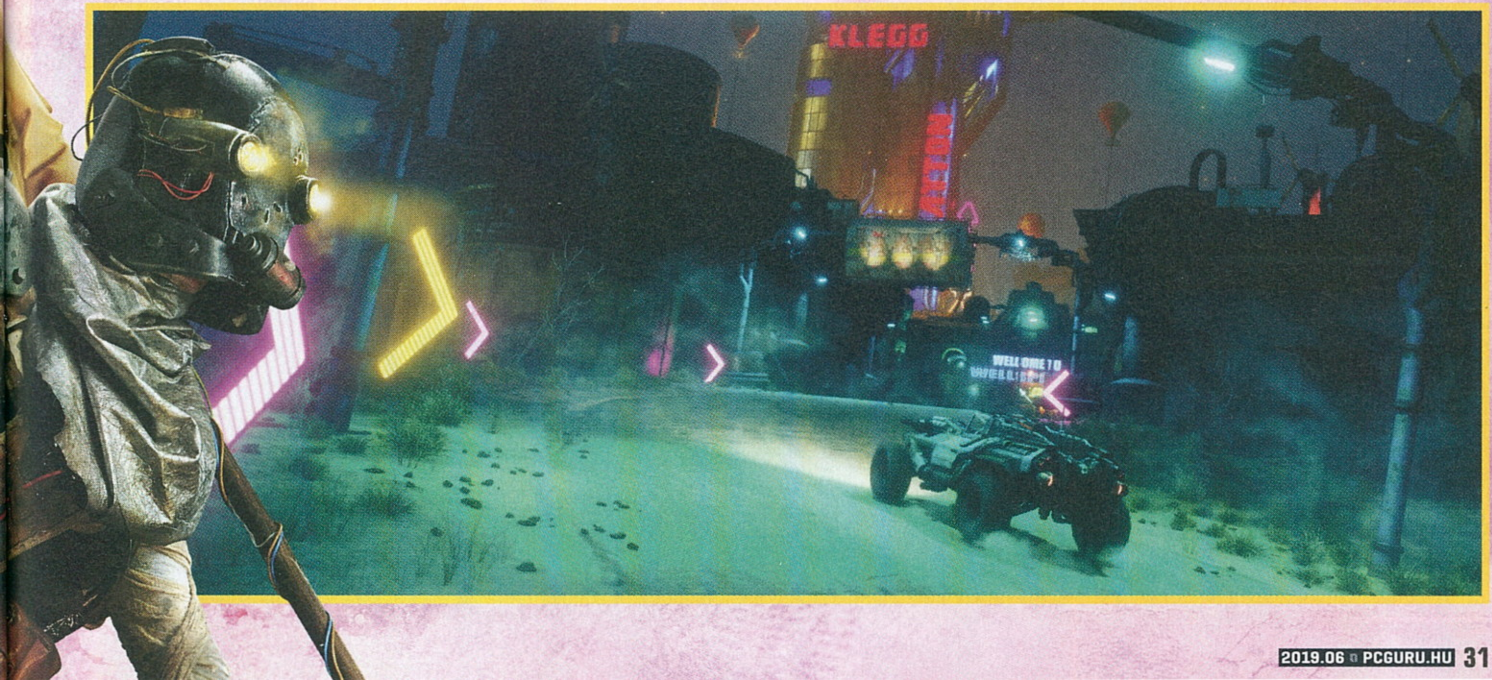
68%

EGY EGÉSZEN JÓ JÁTÉK EGY ROSSZ JÁTÉKBA CSOMAGOLVA

A Rage 2 két fejlesztőcsapat munkája – hogy emiatt lett-e annyira kétszínű, amennyire, azt nehéz egyértelműen megállapítani, az azonban aligha vitatható, hogy egy meglehetősen felemás élményt kaptunk az Avalanche Studios és az id Software párosától. Maga az akció helyenként egészen fantasztikus: az élvezetes gunplay és a változatos képességek egy olyan szórakoztató elegyet alkotnak, amit nagyon nehéz megunni. A gond csak az, hogy a körítéssel sikerült irtózatosan mellélőni. A bevezetőre reflektálva: a nyitott világ akkor jó, ha csak eszköz, nem pedig cél. A Rage 2 pusztasága

azonban jóformán semmit nem tesz hozzá az élményhez: nem elég, hogy a sztori részben emiatt is lett totálisan súlytalan, de a sok-sok egy kaptafára készült, rengeteg újrahasznosítással dolgozó mellékküldetés, valamint a meglehetősen egyhangú környezet miatt joggal érezheti azt a játékos, hogy a fejlesztők képtelenek voltak valóban érdekes tartalommal megtölteni ezt az univerzumot.

Számos példát láttunk már arra, hogy a játékmenet képes lehet elvinni a hátán egy más téren legjobb esetben is csak közepesnek mondható címet. Viszont ennyi üresjárattal, ennyire vérszegény tartalommal és ennyire fantáziátlan megoldásokkal, mint ami a Rage 2-t jellemzi, ez majdhogynem lehetetlen. Éppen ezért a készítők hiába álmodtak nagyot a nyitott világgal, a nap végén az a szomorú konklúzió, hogy a Rage 2 sokkal-sokkal jobb lett volna egy hagyományos FPS-ként, mint open world-játékként.



JÁTSZD ÚJRA, SAM

OBSERVATION

ADATOK

KIADÓ **DEVOLVER DIGITAL** – FEJLESZTŐ **NOCODE** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.05.21.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6800 FORINT.**

[IRTA WILSON]

SCI-FI THRILLER EGY BAJBA JUTOTT ŰRÁLLOMÁSON, A FŐSZEREPBEN NEMCSAK EGY EMBERREL, DE EGY GÉPPEL IS: KETTŐJÜKÖN MÚLIK NEM KIZÁRÓLAG A SAJÁT, DE TALÁN AZ EGÉSZ EMBERISÉG SORSA IS. ÉS TE CSUPÁN CSAK EGY MEGFIGYELŐ VAGY – VAGY LEHET, HOGY ENNÉL SOKKAL TÖBB...?

Egyetlen embert kiemelni és alkotónak, megmentőnek kikiáltani sohasem szerencsés: ha nem valamiféle „egyszerű" művészeti ágról van szó, általában minden projekt csapatmunka, ahol igaz, hogy vannak ötletgazdák, rendezők és egyéb, vezető szerepet betöltő emberek, akik ugyan nagy terhet cipelnek a vállukon, de segítség nélkül azért őket is agyonnyomhatja a feladat súlya. Egy filmet, egy játékot sem szerencsés egyetlen ember nevével azonosítani, ahogy egy tragédia során sem emelhető ki hősként egyvalaki – na, de mi van akkor, ha az a tragédia történetesen nem is a Föld egy távoli szegletében, hanem szó szerint a földön túl, egy űrállomáson következik be, és a túlélés tényleg csak egyetlen emberen múlik?

Az mennyire lenne geekség, ha az üres űrhajón kihangosítanám a Mission Impossible zenei témáját, és úgy tanulmányoznám a térképet?

KI ŐRZI AZ ŐRZŐKET

Az Observation valahol itt veszi a kezdetét, egész pontosan egy megmagyarázhatatlan incidenst követően, 410 kilométerrel a Föld felett, az Observation nevű multinacionális űrállomáson. Dr. Emma Fisher úgy tér magához, hogy a legénység többi tagjáról semmi híre, az állomás letért a pályájáról, az európai, az amerikai, a kínai és az orosz modulok közti átjárás nem biztosított, ezek ugyanis sérültek és (fizikailag) elérhetetlenek, a rendszerek zöme – beleértve az energiaellátást – pedig halott. És még nem is ezek a legfőbb problémák.

Az igazán nagyobbakról beszélni viszont lehetetlen: nem azért, mert annyira hihetetlen, a földtől elrugaszkodott, szavakkal nehezen leírható dolgokról van szó, hanem mert a 3-4 órás történet egyik legfontosabb eleme a meglepetés, és abból bőségesen jut minden nagyobb, képzeletbeli fejezet végére, újra és újra csavarva egyet az egyre embertelenebb szituáción, Dr. Fishert pedig egyre kiszámíthatatlanabb helyzetek felé terelve.

A terelés az Observation esetében ráadásul nem csak egy szimpla hasonlat, itt ugyanis nem egy karaktert irányítunk, hanem az állomást felügyelő és annak rendszereit koordináló operációs rendszert, SAM-et. SAM maga az állomás: bár öntudattal, saját akarattal, intelligenciával nem rendelkezik, bizonyos körülmények között lehetősége van felülbírálni a legénység utasításait, vagy ignorálni azokat. Félreértés ne essék, a történet nem egy megkergült MI-ről szól, hiszen az MI mi magunk vagyunk, követve Fisher utasításait, mert nekünk is ez az érdekünk: kideríteni, hogy mi történt, helyreállítani, amit csak lehet, és felvenni a kapcsolatot a földi irányító központtal.

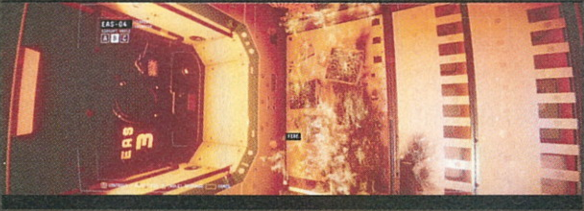
Az idő nagy része alapvetően megfigyeléssel telik, SAM-ként a modulokba telepített 2-3 kamerát használva deríthető fel az űrállomás, ahol aktív vagy bekapcsolásra váró laptopokon megbúvó hang- és írásos jegyzetek, a falakra kitűzött tervrajzok, beszámolók és egyéb dokumentumok várnak megtalálására, ezzel teljesítve ki mind az Observation univerzumát, mind annak fontos eseményeinek és karaktereinek történetét. A hangsúly persze alapvetően nem ezen, hanem az egyes rendszerek helyreállításán van: kinyitni vagy épp aktiválni kell a modulokat összekötő ajtókat, bekapcsolni a generátort és a hőcserélő rendszert, vagy mondjuk élesbe kapcsolni a kommunikációs hálózatot. A feladat pontos típusától független metódus szinte mindig ugyanaz: megtalálni az adott alrendszert irányító gépet, rájönni annak működésére, majd úgy használni azt, mintha ott ülnénk a kijelző előtt.

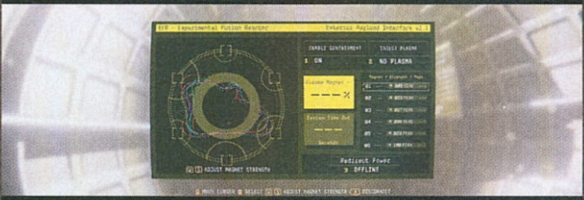
WINDOWS 94

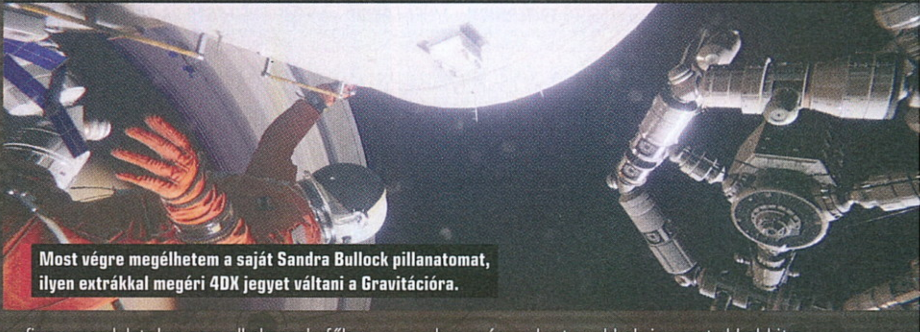
Az Observation ezen kezelőfelületeket valami elképesztő stílussal és kidolgozottsággal ábrázolja: a rendezői székben ülő Jon McKellan korábban az Alien: Isolation UI-dizájnere volt, és a Creative Assembly horrorjátékának túlzás nélkül a legjobb része pont az a retrofuturisztikus technológia, amely semmihez sem fogható élményt

FURCSA TÖRTÉNETEK

A most már magyar nyelven is (részben) elérhető Stranger Things és az Observation fejlesztői között van némi kapcsolat. A csapat első játékát, a Stories Untoldot a Netflix kultikus sorozata ihlette, és a promóciós plakátot az a Kyle Lambert tervezte, aki a Stranger Thingsbe is bedolgozott. A kiadói feladatokat ellátó Devolver Digital ezért publikus felületeken lobbizott azért, hogy ugyan már, hadd csinálhassanak egy hivatalos adaptációt – ezen kezdeményezésük akkor vált igazán aktuálissá, amikor a Telltale Games bezárt, akik többek között pont egy Stranger Things-videojátékon dolgoztak. Talán majd most...?





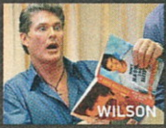


Most végre megélhetem a saját Sandra Bullock pillanatomat, ilyen extrákkal megéri 4DX jegyet váltani a Gravitációra.

kölcsönzött a gépekkel való interakciónak, ebből pedig az Observationnek is bőven kijutott. A modern technológiákat ősi operációs rendszerekkel és kezelőfelületekkel ötvöző kijelzőket igazi élvezet kifürkészni és használni, és ezáltal még a legkomplexebb machináció sem tűnik többnek egy-két gombnyomogatásnál. Fejtörést nem is ez, hanem ezen gombnyomkodás sorrendjének és mikéntjének kitalálása okoz. Az Observation feladványai egyáltalán nem komplexek, de nem is kell, hogy azok legyenek, hiszen mindegyik csak egy szimpla akadály, amely megnyitja a történet egy következő lépcsőjét.

Minimális komplexitást vagy inkább változatosságot nem is itt, hanem az állomáson kívül érdemes keresni. Mármint szó szerint. SAM ugyanis egy-két alkalommal belebújhat azon gömb alakú, aprócska, meghajtással is rendelkező gépekbe, melyekkel az állomáson kívül is tevékenykedhet, felmérve a modulok sérülését, helyrehozva egy-két olyan rendszert, amit egyébként csak az űrséta során lehetséges. Ezen drónokat időnként még az állomáson belül is meg kell lovagolni, mert bizonyos helyszínekre csak ezek segítségével lehet eljutni. A drónok irányítása nem tökéletes, igazán finom mozdulatokra nem alkalmasak, főleg nem a szűk folyosók és a zárt helyszínek labirintusában, de a dolgukat azért jól végzik.

ÉRTÉKELÉS



Az Observation egy felfoghatatlanul gyönyörű, a témát és a helyszínt áhítatos aprósággal felépítő sétaszimulátor az űrben, váratlan fordulatokkal, egyedi ötletekkel, a horrort és a sci-fit remekül egybegyúró történettel.

TÁLALÁS: **98%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Álomszépen felépített és maximálisan részletes ábrázolás, kiváló szinkronszínészek, mesterien kidolgozott rendszerfelületek, érett sci-fi történet.

KONTRA
Néhány az irányításból eredő frusztráció, elakadással járó bugok.

83%

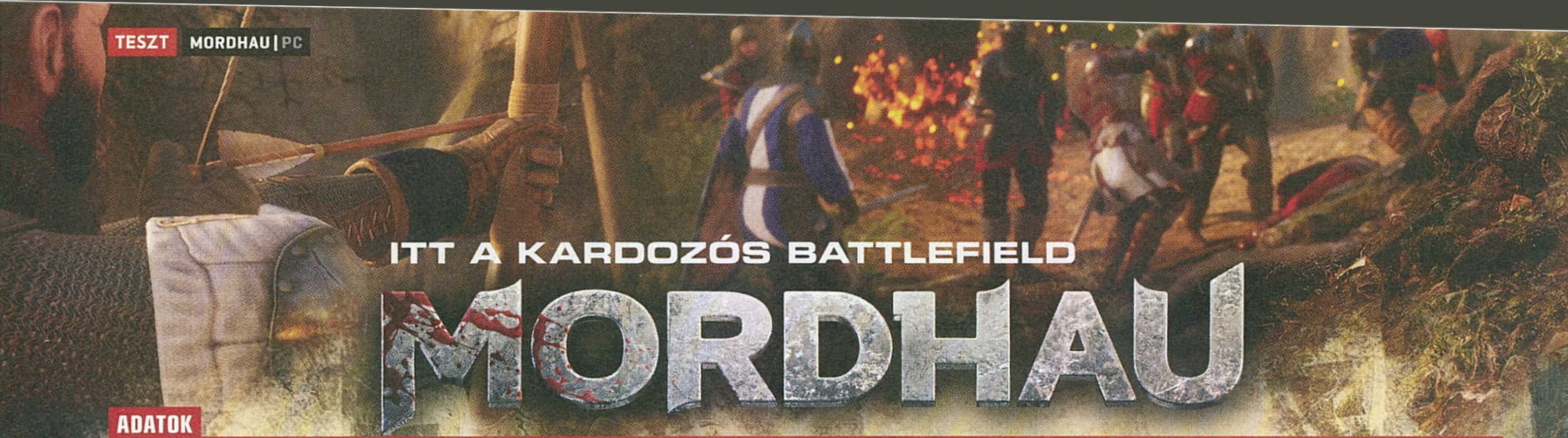
Utóbbi viszont az Observation küldetésküvetéséről már nem mondható el maradéktalanul. Nem egyszer nemhogy útmutatást, de minimális támogatást sem kapunk a következő objektíva megtalálásához, ami különösen az űrállomáson kívüli részeknél elég zavaró, ahol a 360 fokos mozgás és a pontosan ugyanúgy kinéző modulok miatt a tájékozódás nem annyira kézenfekvő, mint a zárt térben, ahol ráadásul még egy térkép is bármikor előhívható. A helyzetet csak súlyosbítja, hogy a triggerek sem működnek mindig megfelelően, azaz előfordulhat, hogy a továbbjutás nem is rajtunk múlik, hanem azon, hogy a játék megfelelően érzékeli-e, hogy megtettük-e a szükséges lépéseket.

Ez azonban mind csak ritka és egyáltalán nem általános anomália, amely könnyedén orvosolható, és egyáltalán nem ront az élvezeten. Nem is nagyon tud: az Observation lebilincselő története mellé nemcsak kiváló karaktereket és azokat életre keltő szinkront kapott, de egy olyan aprólékosan kidolgozott világábrázolást is, amihez foghatót játékok között szinte nem is találni. Mivel a történet a nem túl távoli jövőben játszódik, az űrállomás pontosan úgy fest és pontosan úgy működik, ahogy azt elképzelnénk egy, a Föld körül jelenleg is keringő bázis kapcsán: a laptopokkal, jegyzetekkel kitapétázott, a biztonság érdekében tökig kipárnázott, zsilipkapukkal elválasztott modulok nemzeteik ismertetőjegyeit is magukon viselik az eltérő alakú ajtókkal, a felületek textúráival, és persze a hozzájuk tartozó gépek kezelőfelületeinek stílusával. És a stílus az, ami igazán kerekké teszi az egészet – mivel az események zömét kamerákon át követjük, a létező összes videoeffekttel találkozni fogunk, ezzel is ráerősítve arra, hogy nem egy embert irányítunk, nem tudunk csak úgy bárhová odarohanni és hőst játszani, mert alapvetően megfigyelők vagyunk.

SOKADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁS

És pont a megfigyelés az, amit az Observation minden oldalról körbejár, hiszen nem véletlenül hívják így az állomást, és az események sodrásába beránttott szereplők sem véletlenül vannak ott, ahol. Hogy pontosan hol, azt viszont már saját magadnak kell kiderítened, ami nem egy hosszú és nem is egy komplex feladat, de annál egyedibb és élvezetesebb. Második játéknak az Observation nem szimplán lenyűgöző, de egyenesen példaértékű: a NoCode nem alapműveket vagy megkerülhetetlen klasszikusokat gyárt, hanem olyan interaktív történeteket, melyek páratlan ötletességgel és odafigyeléssel dolgoznak fel nem éppen szokványos vagy mindennapos témákat. És ha valahol, hát az űrben semmi sem mindennapos!

Ha PC-n szeretnétek játszani az Observationnel, akkor emlékeztetnénk titeket, hogy márciusban ez is Epic Store-exkluzív lett.



ITT A KARDOZÓS BATTLEFIELD

MORDHAU

ADATOK

KIADÓ **TRITERNION** – FEJLESZTŐ **TRITERNION** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.04.29.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8100 FORINT.**

[ÍRTA **STEELSAINT**] A STEAM EGYIK ÚJABB SZTÁRJA A MORDHAU, EZT KÁR IS LENNE TAGADNI. A TRITERNION KÖZÉPKORI CSATÁROZÁSOKAT FELELEVENÍTŐ KOMPETITÍV MÓKÁJA PÁR NAP ALATT TÖBB TÍZEZRES JÁTÉKOSBÁZIST ALAKÍTOTT KI MAGÁNAK, RÁADÁSUL AZ ÉRTÉKELÉSEI IS MEGLEHETŐSEN KEDVEZŐEK. DE VAJON MENNYI ÉRTÉK LAPUL A HATALMAS HYPE MÖGÖTT?

Miféle várat védünk, aminek még rendes kapuja sincs? Adjatok egy kalapácsot, és menten visszahegesztem!

Napjainkban már egyáltalán nem meglepő, ha egy-egy felkapottabb játékra a megjelenés utáni napokban rengetegen kíváncsiak. Tipikusan ilyen cím a Mordhau is, mely papíron ugyan csak annyit kínál, hogy különféle középkori szúró- és vágóeszközökkel onthatjuk ki benne egymás belét, mégis, pár nap alatt több tízezres játékosbázist alakított ki magának, mely egyre csak növekszik. De vajon miért harapnak ennyien a középkori vérengzésre?

KARD KI KARD!

A Mordhau egy fiktív középkori világban játszódik, ahol két zsoldossereg emberei esnek egymásnak a havas hegyvidéken vagy a patakokkal szabdalt mezőn. Összesen négyféle játékmódot kapunk, ezek közül messze a legnépszerűbb a maximum 64 főt összeengedő Frontline, de akad itt hordamód és skirmish is, sőt még a battle royale-t sem sikerült megúsznunk.

Maga a játékmenet első pillantásra erősen hajaz a Battlefieldre, csak itt lőfegyverek helyett lovagi kardokkal eshetünk egymásnak. Viszont a hatalmas térképek, az elfoglalandó stratégiai pontok, sőt még a spawn rendszer is mind a DICE alkotására hajaz. Persze ez nem feltétlen gond, hiszen ezek az elemek itt is tökéletesen működnek, és tényleg pörgős, élvezetes meccsek lefolytatását teszik lehetővé. Egy-egy összecsapás nagyjából 20-25 percig tart, és ha nem figyelünk, könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy már egy fél napot elvertünk a középkori vérengzésre.

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Mordhau egy remek játék, ami néhány technikai hibától eltekintve felhőtlen szórakozást ígér mindazoknak, akik szívesen kipróbálnák magukat a sötét középkor csatamezőin.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Remek harcrendszer, változatos fegyverek, 64 fős összecsapások.

KONTRA
Technikailag nem a legacélosabb.

80%

Amitől azonban tényleg igazán jó móka a Mordhau, az a harcrendszer. Lényegében minden összecsapás a ritmus megtalálásáról szól: a hárításokhoz, riposztokhoz és kombókhoz kell, hogy a megfelelő pillanatban nyomjuk le a megfelelő gombot, ez azonban csak a jéghegy csúcsa. A támadásainkat akár meg is szakíthatjuk, hogy így zavarjuk össze ellenfelünket, szúrás és vágás között egy pillanat alatt válthatunk, sőt az sem mindegy, hogy milyen magasságban és milyen irányból támadunk (ezt egy kis indikátor jelzi a képernyőn). A rendszer könnyen tanulható, viszont van benne annyi mélység, hogy aki igazán a mesterévé szeretne válni, annak nem árt felkötnie a gatyáját.

SOK ÉVE MÁR, HOGY A KÖZÉPKORI CSATÁZÁS AZ ONLINE FRONTRA MENT, DE A MORDHAU SIKERE KIEMELKEDŐ.

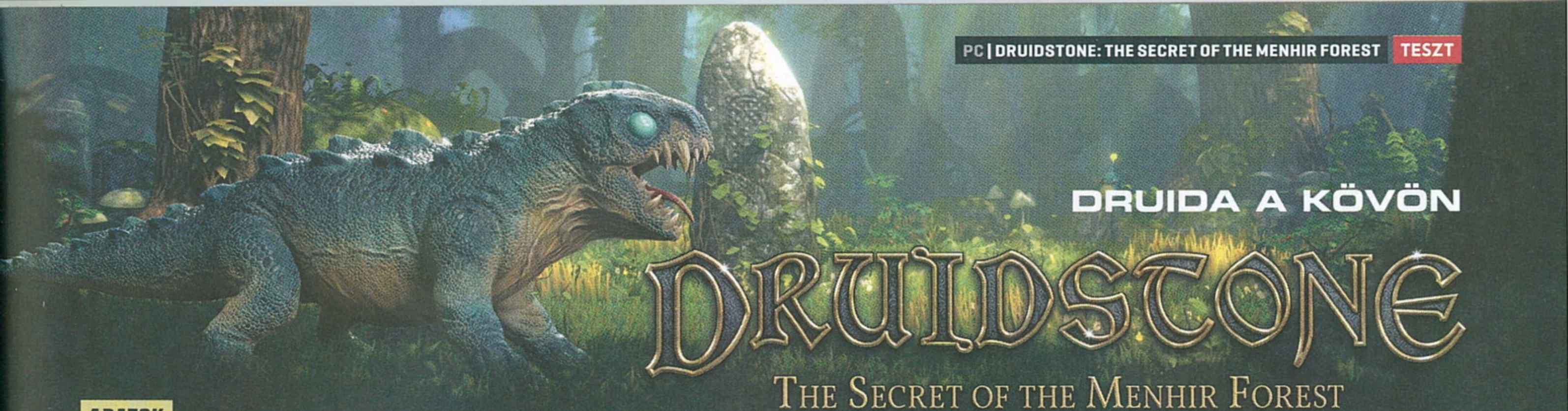
További érdekesség, hogy a játékban nemcsak előre definiált zsoldosok közül válogathatunk, hanem saját karaktert is alkothatunk, akinek aztán a páncélját és a fegyvereit úgy válogatjuk össze, ahogy nekünk tetszik. Bár minden tárgyért fizetni kell a játékbeli valutával, az árak

annyira nem vészesek: egy egyszerűbb kardot már egy meccs után is vehetünk, de az értékesebb darabok is összejöhetnek pár óra játékból.

A Mordhau természetesen nem hibátlan, ám hiányosságai jórészt technikai oldalról jelentkeznek, és a hirtelen jött hatalmas sikerre vezethetők vissza. A töltési idők például elég hosszúak, ráadásul szervert is nehéz találni, de reméljük, hogy a helyzet a közeljövőben javulni fog, hiszen a fejlesztők már jelezték, tudnak a hibákról, és dolgoznak is a kijavításukon.

LOVAGKÉPZŐ

Mindent összevetve viszont a Mordhau a technikai gyengeségek ellenére is egy piszok szórakoztató játék, mely egyhuzamban hosszú órákra le tudja kötni az embert. A harcrendszer elég mély ahhoz, hogy mindig tudjunk hová fejlődni, és a 64 fős összecsapások is kellően grandiózusnak hatnak. Ha valaki szereti a kompetitív multis címeket vagy a középkori tematikát, ezzel a játékkal nem lőhet mellé.



DRUIDA A KÖVÖN

Druidstone

The Secret of the Menhir Forest

ADATOK

KIADÓ **CTRL ALT NINJA LTD.** – FEJLESZTŐ **CTRL ALT NINJA LTD.** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2019.05.15.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 6800 FORINT.**

[IRTA **DZSÉJT**] **A Legend of Grimrockot jegyző és a 2. rész után megboldogult Almost Human egykori dolgozói most új fejlesztőcsapatot alkotva elhozták nekünk a klasszikus RPG-ket megidéző Druidstone-t. A játékban a Menhir erdőből kell kipofoznunk a gonoszt, ami bizony finoman fogalmazva sem egyszerű feladat.**

Az az igazság, hogy a Druidstone tesztelése alatt végig egy szólásmondás járt a fejemben: az egyik szemem sír, a másik nevet. Mert a Ctrl Alt Ninja Ltd. körökre osztott szerepjátékában van egy remek ötlet és több apró potenciál, de úgy érzem, utóbbiakkal nem igazán tudtak mit kezdeni, az előbbit meg túltolták, így a végeredmény igencsak felemás lett.

NEHÉZSÉGEK ERDEJE

A sztori szerint kis csapatunknak, élén a bábjából kikelt Wardennel, le kell győznie egy őrült varázslót és mániákus szektáját, a Red Priesteket. Ez annyit tesz, hogy három figurát terelgetünk át pályáról pályára – ezeket egy „világtérkép" köti össze –, főleg olyan küldetéseket megoldva, amiknek a lényege egy halom szörnyeteg agyoncsapása. Olykor-olykor azért becsúszik egy fejtörő is, de ezek sem fogják megizzasztani a szürkeállományt.

A játék kettős akciópont-rendszerrel operál. Vagyis a karakterek körönként egy-egy pontot költhetnek el mozgásra, és egyet-egyet valamilyen képesség használatára. Ez lehet támadás, védekezés, megzuhant társ felélesztése és így tovább. A képességek természetesen fejleszthetők, akárcsak a felszerelés. Erre szükségünk is van, ha érvényesülni akarunk, mert bizony ez a játék nem könnyű.

A program láthatóan egy elem köré épült fel: bizonyos számú kör után az ellenség erősítést kap, hacsak nem sikerül kiirtani a már a pályán lévő egységeket, vagy elpusztítani azt a pontot, amin át a gazok végtelen sorokban sorjáznak befelé. Ez általában lehet egy teleport kapu vagy rovarok esetén kaptár, de akár ocsmány rákos fekély is a placc közepén.

Szóval nagyjából minden pályára úgy lépünk be, hogy eleve garantált a túlerő, és ha nem vagyunk elég gyorsak és körültekintők, akkor bizony még többen lesznek. Nem fair, de ettől izgalmas. Nagyon jól meg kell gondolnunk, hová lépünk és mit teszünk, mert egyetlen hiba, és nemcsak az olyan opcionális feladatokat bukjuk el, minthogy ne sérüljünk vagy találjunk meg minden kincses ládát, hanem az egész teamet lemészárolhatják. Akkor pedig kezdhetünk mindent elölről, a pálya elejéről. Az egészet talán egy sakkjátszmához lehetne hasonlítani.

A Druidstone okozta frusztrációhoz hozzájárul, hogy a játék helyenként a szerencsére apellál.

A PACI TÚLSÓ FELE

És ez a baj a Druidstone-nal. Hogy ennyi van benne összesen, ezt viszont úgy túltolták, hogy egy idő után már nem élvezzük a kihívást, hanem idegeskedünk miatta. Ha az XCOM 2-t nehéznek véled, ezt el se kezdd!

Emellett a történet sem valami érdekes, az sem fogja hajtani az embert. A humor a helyén van, ez oldja a feszültséget, amikor az ember már készül a billentyűzetet közelebbi kapcsolatba hozni a monitorral, ugyanakkor a játékban abszolút nincs beszédhang, ami megint belerondít az összképbe.

Pedig maga a világ és az említett humor a frusztráló nehézsége ellenére simán el tudná vinni a produkciót, de amikor akciózás közben is el kell olvasni egy kisregényt, és sokadszorra töltöd vissza ugyanazt a pályát, akkor már nem tudsz nevetni a vicceken, és a pokolba kívánod az egész világot. Eztán óhatatlanul is olyan játék után nézel, amitől nem kapsz idegbajt, vagy legalább egy ötletnél több érdekesség van benne.

Ha szereted a kihívásokat, akkor érdemes lehet kipróbálni, de őszintén szólva, sokkal jobb programokat is találhatsz a témában. A Druidstone sajnos képtelen kiemelkedni a középszerből.

ÉRTÉKELÉS

A Druidstone-nal kapcsolatban az az érzésem, hogy a fejlesztőknek volt egy ötletük, e köré felhúztak egy játékot, de sajnos ennyi volt az összes puskapor a tarsolyukban. Egynek elmegy...

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **69%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

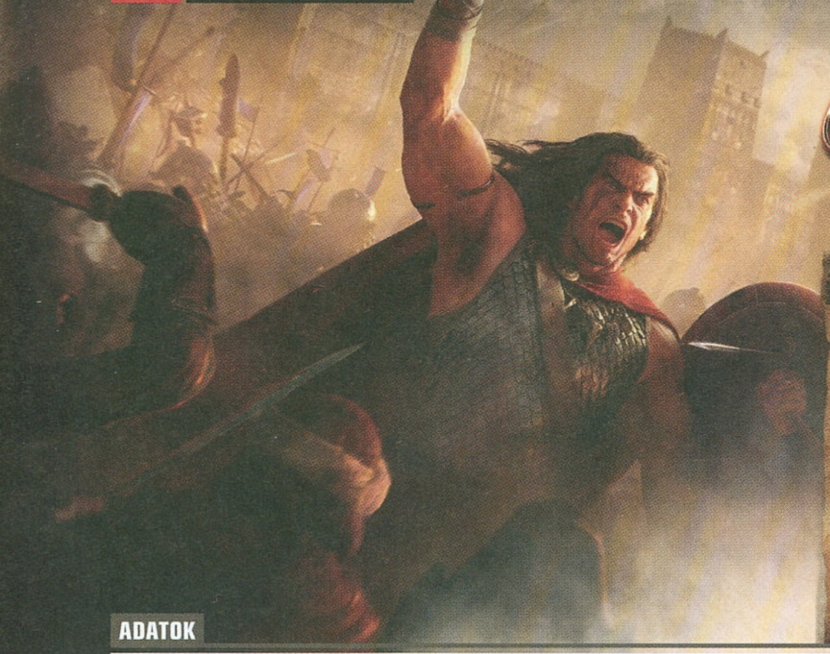
Vicces és hangulatos, világa ideig-óráig érdekes, ráadásként komoly kihívás elé állítja a játékost.

KONTRA

Ugyanakkor a nehézség sokszor inkább frusztráló, mintsem élvezetes, a történet lapos és a beszédhangok hiánya is fájó pont.

69%

A kardozó csontvázaknak egyszerű megbékélni ezzel a hideggel, de druidaként, papucs nélkül igazán hiányzik a padlófűtés.



CONAN & CONQUER
CONAN UNCONQUERED

[ÍRTA **TENEBRA**]

VALÓS IDEJŰ STRATÉGIÁKKAL MOSTANÁBAN NEM VAGYUNK ELKÉNYEZTETVE, AZ RTS-RAJONGÓK ÍNSÉGES IDŐKET ÉLNEK. EZÉRT NAGYON ÖRÜLÜNK, HA KIJÖN EGY ILYEN JÁTÉK, MINT A HÍRES FANTÁZIAUNIVERZUMBAN JÁTSZÓDÓ CONAN UNCONQUERED, AMI UGYAN A MŰFAJT NEM REFORMÁLJA MEG, CSERÉBE ROPPANT SZÓRAKOZTATÓ.

ADATOK

KIADÓ **FUNCOM** – FEJLESZTŐ **PETROGLYPH** – MŰFAJ **TÚLÉLŐS RTS** – MEGJELENÉS **2019.05.29.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9800 FORINT.**

Gyerekkoromban nem a Star Warsért vagy a szuperhősökért, hanem Conanért, az Arnold Schwarzenegger által megszemélyesített izomkolosszusért rajongtam. Irtóra tetszett a Robert E. Howard regénye alapján készült John Milius-filmben, hogy egy brutális hős hatalmas karddal egymaga elbánik egy egész sereggel. Ezért nagyon örültem a Funcom sokak által persze jogosan kritizált Conan Exilesának, és annak is, amikor bejelentették, hogy a Command & Conquer-sorozatot és a Star Wars: Empire at Wart készítő, egykori Westwood-tagokból verbuválódott Petroglyph a Conan-univerzumban játszódó RTS-t készít. A Conan Unconquered pedig végre megjelent, és ha van is pár komolyabb hiányossága, a barbár hős és a stratégiai játékok rajongói könnyen megkedvelhetik.

CONAN HOMOKOZÓJA

A Conan Unconquered hangulata pazar. A grafika 2019-es viszonylatban inkább csak stílusosnak nevezhető, viszont a Petroglyphnek sikerült reprodukálnia Howard kegyetlen világát. Ahogy az Exilesban, úgy az Unconqueredben is mindent beborít a homok, tehát sivatagos, kopár sziklákkal teli tájakon kell védekeznünk, amelyeken imitt-amott találhatók zöldebb részek, oázisok. Ezeket ki is kell használnunk a játék során, mert az ellátmányt vadászattal, gyűjtögetéssel és földműveléssel tudjuk pótolni. Persze a homokviharok formájában is támadó szélsőséges éghajlat csak egy szelete a Conan kemény világának, ha elindulunk felfedezni a pályákat, akkor bizony találkozunk óriási skorpiókkal, karaktereinket hálóval megbénító pókokkal, olykor a bázisunkat is megtámadó, idegesítő nomád banditákkal, és hatalmas, speciális szörnyekkel, akiknél értékes cuccokat találunk. És akkor az igazi ellenség, a Thugra Khotan nevű varázsló termetes hadserege még meg sem érkezett! Nemcsak látványos, véres küzdelmekben lesz részünk, de a csaták után a rohadó hullák járványokat fognak terjeszteni, amelyek tovább bonyolítják életünket.

Minderre pedig csak rátesznek egy lapáttal a Milius-film zenéjét szerző Basil Poledouris dallamait idéző, adrenalinpumpáló számok, amelyek a falaknál az élőhalottakra váró dothrakik és Makulátlanok félelmét. Kár, hogy a kampány címszó alatt felsorakozó, egy nagyobb térképen szétszórt, egyre nehezedő küldetések között semmilyen kapcsolat nem volt a tesztverzióban (és bizonyára a bolti változatban sem lesz). Pontosabban volt, de ezt csak egy rövid leírásból, vagy a menüből megnyitható, Black Colossus című, amúgy remek képregényből ismerhetjük meg. Ám azt a készítők sem gondolhatták komolyan, hogy játék helyett olvasgatni fognak a virtuális barbárok.

SEGÍTS MAGADON, ÉS CROM IS MEGSEGÍT!

Szerencsére maga a játékmenet igen részletesen kidolgozott és kellőképp izgalmas ahhoz, hogy a történet hiányát elfeledjük. A Conan Unconquered hasonló metódusra épül, mint a zombis They Are Billions: nem annyira terjeszkednünk kell, hanem inkább egy adott területet kell megvédenünk

A CONAN UNCONQUERED VÉLETLENSZERŰEN GENERÁLT TÉRKÉPEI VÉGTELEN ÚJRAJÁTSZÁSI LEHETŐSÉGGEL KECSEGTETIK A JÁTÉKOST.

akkor indulnak be, ha az ellenség lovasai, pókjai, démonjai, katapultjai stb. már a kapukat döngetik. A hideg futkosott a hátamon a katarzistól, amikor megkezdődött az ostrom, és hőseimmel kardotdárdát rántva megindultam a falakon kívülre, a darálóba. Éppen akkor játszottam a Conannel, amikor a Trónok harca 8. évadának megosztó, Éjkirály elleni csatája is zajlott, és totál átéreztem pályától, nehézségi szinttől függően, egyre több ellenséghullámmal szemben. Tehát mindig van némi időnk építkezni, amíg az ellen a bázisunkhoz ér, és ha már megérkezett, akkor lesz nemulass! Az első két-három hullám még nevetségesen gyenge ellenfelekből áll, azonban később az alapegységeken kívül jönnek ostromgépek, csontikat idéző nekromanták, repülő démonok, és akár még

CONAN UTÁN DŰNE

Robert E. Howard és Robert Jordan könyveihez hasonlóan legendás Frank Herbert Dűne című 1965-ös regénye, amit a Conan-sztorikkal ellentétben eddig még egyetlen alkalommal sem sikerült (jól) megfilmesíteni. Alejandro Jodorowsky impozáns tervszinten megragadt projektje és David Lynch félresikerült adaptációja után a Szárnyas fejvadász 2049 alkotója, Denis Villeneuve kísérli meg vászonra vinni Herbert különleges sci-fijét, és ehhez társul majd néhány videojáték is. Ugyanis éppen a Conan Exiles alkotója és a Conan Unconquered kiadója, a Funcom jelentette be, hogy összefogtak a készülő filmet jegyző Legendary Picturesszel, és velük együttműködve fejlesztenek Dűne-játékokat. Az egyik biztosan olyan nyílt világú, online játékmódra kihegyezett cím lesz, mint a Conan Exiles, azonban ezenkívül jöhet akár egy olyan RTS is, amilyet az egykori C&C alkotók hoztak össze Dűne-témában (Dune 2, Dune 2000, Emperor: Battle for Dune). Részünkről szeretettel várjuk, de azért tartalmasabb legyen, mint a Conan Unconquered!

TIPPEK, TRÜKKÖK

CONAN, A PUSZTÍTÓ

A Conan kemény játék, de mint azt a regényekből és a filmekből is tudjuk, a címszereplő is igen szívós hős (főleg, ha Arnold alakítja). Illetve akármelyik karaktert is választjuk, mindegyik felér egy kisebb sereggel. A játék elején, az első hullámok során ezért bőven elég, ha csupán hősünket állítjuk csatasorba, ne törekedjünk még az olcsóbb egységek megvásárlására sem, mert nem marad erőforrás a bázisfejlesztésre!

KALANDOZZ!

A Conan nem hagyományos RTS, hanem szerepjátékos elemei is vannak: hősünk fejlődik a harcok során, aminek révén megnyílik különleges képessége. Ezért is érdemes már rögtön a játék elején elküldeni, hogy felfedezze a pályát. És nemcsak azért, mert tapasztalati pontokat kapunk a különböző szörnyek legyőzése után, hanem mert értékes nyersanyagokra is lelünk kalandozásaink során. Tehát megéri!

FALAZZ!

Meglehetősen sok erőforrást emészt fel a fal, mert nemcsak megépíteni kell, de van fenntartási költsége is. Ennek ellenére a játék harmadától szinte kötelező a használata, mert több oldalról kapunk majd támadásokat, és lehetetlen egyszerre több helyen ott lenni termetes csapatunkkal. Igaz, az alap fal fából van, így könnyen felgyújtható, de ez is feltartóztatja az ellent, így értékes időt nyerünk, ha felhúzzuk.

TORNYOZZ!

A lövegtornyok építése természetesen jelentősen megkönnyíti életünket, hiszen a beléjük telepített íjászok vagy dárdás egységek nagyobb biztonságban lőhetik az ellent. Minden falrésznél érdemes egymáshoz közel helyezni legalább két ilyet, és természetesen a bázison belülre is pakoljunk párat, mert a repülő ellenfeleket nem nagyon érdeklik a falak, ezért okozhatnak kellemetlenségeket. Jobb félni, ugye.

TÜZET SZÜNTESS!

Nagyon kellemetlenek azok az egységek, amelyek tüzes támadással bírnak. Ők ugyanis felgyújtják a tornyokat és a falakat, az égés pedig ebben a játékban nagy égés, mert egy idő után romba dőlnek a felgyújtott épületek. Sebaj, mert bármelyik egységünk tud tüzet oltani, mi mással, mint a pályákat beborító, mindenbe behatoló homokkal, amit Anakin a Star Warsban nem szeretett, de mi nagyon is örülünk a jelenlétének!

NE LÉGY MOHÓ!

A Conan Unconqueredben rengeteg technológiai fejlesztés és épületfajta kapott helyet, ám ezek közül mindent még a legutolsó pályán sem tudunk kifejleszteni. Ne is törekedjünk erre! Nézzük meg a menüből elérhető techfát, és gondoljuk át, hogy erős bázist, szívós katonákat vagy saját mágusokat szeretnénk! És nem árt észben tartani azt sem, hogy mindegyik fejlődési irányhoz más-más nyersanyag szükséges.

LŐJ A SPECIALISTÁRA!

Az ágyútöltelék egységeket a hősök nagyjából tizesével irtják, velük aztán soha nem is lesz gond. Problémásabbak a speciális ellenségek, így a halottidéző nekromanták vagy a fertőzött holttestekkel a falainkat is lebontó, járványt terjesztő katapultok. Persze ezeket is gyorsan ki lehet iktatni, ha okosan játszunk, és feltűnésükkor rájuk koncentráljuk minden erőnket. Nincs specialista, nincs gond!

A csatatéren maradt tetemeket nem csak azért kell eltakarítani, mert így szokás, de a hullák egyben járványok okozói is.

óriási főellenségek is, akik egymaguk szétkapják a várost. Jó hír, hogy ha hősünk meghal, a WarCraft III módjára egy kis idő múlva feltámad, és folytathatja a kaszabolást. Rossz hír, hogy ha a főépületünknek (erődünknek) annyi, akkor vége a játéknak.

A hősök lehetnének jobbak. Én a teszt során főleg Conannal nyomultam, mert iszonyat erős és szívós karakter, remek speciális képessége van (több ellenséget sebző csapás). A filmekből is ismerős Valeria gyengébb, kevesebb ütést bír, és a képessége sem elég hatékony. Nem rossz a varázsló Kalanthes, hiszen ő bónusz védelmet adhat katonáinknak, és távolsági harcosként toronyba telepíthető, ahonnan irtó nagyot sebez. A gond csak az, hogy ő a Deluxe változatot megvásárlók számára lesz elérhető.

Annál tartalmasabb a játék C&C-ket idéző építkezős-fejlesztős része. Érződik, hogy a Conan Unconqueredet RTS-veteránok készítették, mert nagyon letisztult, átgondolt, okos rendszerről van szó, amire persze ráfér még a csiszolás. Minden nyersanyag bizonyos időközönként (ezt egy számláló jelzi) termelődik, így jól át kell gondolni, milyen irányba fejlődünk. A legalapvetőbb épületet a sátrak jelentik, amelyek az aranyat termelik. Emellett fa kell a falak és tornyok építéséhez, a durvább változathoz már kő is, a lovasokhoz és a bányákhoz állatokra van szükség (ez is egy nyersanyag, tehát nem látjuk a jószágokat), és ha már a speciálisabb fejlesztéseknél járunk, a vas és a mágikus érc is nélkülözhetetlen. Életünket nehezíti, hogy minden épületnek és egységnek van fenntartási költsége (arany, fa, kő, élelem), és csak oda tudunk építkezni, ahová Conan címerét letelepítettük.

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

Mint Conan-rajongó, szerettem az Unconqueredet remek, adrenalindús, véres csatáival és régivágású RTS-játékmenetével. Azonban ez ebben a formában még a kooperatív móddal együtt is kevés, az épkézláb sztori mellett nagyon hiányoznak a változatosabb pályák.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A Conan-hangulat nagyon rendben van, és alapvetően az RTS-mechanika is jól működik.

KONTRA

Nulla sztori és elég kevés, egyhangú pálya áll rendelkezésünkre, így sajnos túlzottan gyorsan emészthető a játék.

75%

A durvább egységekhez (lovasok, íjászok, varázslók), a komolyabb védelemhez (kőfal, mágikus lövegtorony) és a hatékonyabb gazdasághoz speciális épületekre és technológiákra van szükségünk. Szóval lesz munkánk bőven a pályák felfedezése és a védekezés mellett!

MEDDIG HÚZOD, CONAN?

Szerencsére az időt bármikor leállíthatjuk, így kényelmesen kiadhatjuk a parancsokat egységeinknek, illetve „építészeinknek", akiket amúgy nem látunk. A gond csak az, hogy nehezebb pályákon az utolsó 5-10 hullám már annyira nehéz, hogy nem marad időnk fejleszteni, csak túlélni. Persze ez a játék hivatalos műfaji megjelölése is: túlélős RTS. Így azonban kérdéses, mennyire van értelme a durvább technológiáknak. A tesztpéldányban sokszor örültem, mint majom a farkának, ha sikerült 2-3 lovast kiképeznem. Amúgy viszont gyorsabbnak találtam gyalogosokat, alapegységeket gyártani, mert a hőshöz hasonlóan ők is fejlődnek, és ha vigyázok rájuk, igen erős harcossá válnak, akikkel még a nehezebb pályákon is boldogulni.

A másik nagyobb gond a játékkal, hogy kevés a pálya, és hiába van lehetőségünk pluszban térképeket generálni, mivel mindegyik ugyanúgy sivatagos, ezért kicsit sem változatosak, sokszor csak az NPC-k, a több hullám és a hősök számára bónuszképességekkel kecsegtető speciális bossok miatt éreztem, hogy más területen vagyok. Színesítheti az élményt a kooperatív mód, amelynek keretében másodmagunkkal építkezhetünk és védekezhetünk, de ez sem köt le hosszú távon, hiányzik a kompetitív multi. Nagyjából 10-15 óra alatt letudható az összes misszió, és a hős fejlődésével hiába kapunk egyéb, építkezéssel kapcsolatos feateket (például olcsóbbá válnak a termelőépületek), nincs olyan játék- vagy történetelem, ami ösztönözne az újrajátszásra. Így a Conan Unconquered egyelőre inkább tűnik egy ígéretes korai hozzáférésű játéknak. Azért persze akik hozzám hasonlóan kedvelik Robert E. Howard Conan-világát vagy John Milius filmjét, azok hibái ellenére is jól elszórakozhatnak az Unconqueredddel, ha mondjuk egy nagyobb leárazás keretében szerzik be maguknak a játékot.

SZÖKNI, MEGYÜNK SZÖKNI

AMERICAN FUGITIVE

ADATOK

KIADÓ **CURVE DIGITAL** – FEJLESZTŐ **FALLEN TREE GAMES LTD.**
MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.05.21.**
ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

[ÍRTA STEELSAINT] **ÚGY TŰNIK, HOGY A MÁJUS A FELÜLNÉZETES AKCIÓJÁTÉKOK JEGYÉBEN TELIK. EMLÍTHETNÉM PÉLDÁUL A SHAKEDOWN: HAWAII-T RÖGTÖN A MÁSIK OLDALRÓL, DE ITT AZ AMERICAN FUGITIVE IS, MELY SZINTÉN A GTA HŐSKORÁT IGYEKSZIK MEGIDÉZNI ÉS MODERN KÖNTÖSBE BÚJTATNI. DE VAJON MENNYIRE JÓ MÓKA MEGSZÖKNI EGY AMERIKAI FEGYHÁZBÓL?**

Az American Fugitive nem sokat cifrázza a helyzetet, egyből a dolgok kellős közepébe vág: főhősünk, Will Riley édesapját megölik, a gyilkossággal pedig természetesen az amúgy ártatlan férfit vádolják, aki rövid úton a rácsok szerencsétlenebb oldalán találja magát. Azonban nem időzik itt sokáig: mikor testvére szól neki, hogy látta az elkövető kocsiját a városban, azonnal megszökik, hogy minél előbb bosszút állhasson apja gyilkosán. Azonban hamar kénytelen rájönni, hogy az elsőre pofonegyszerűnek tűnő bűntény mögött lehet, hogy sokkal több minden lapul...

ELSŐ SZÁMÚ KÖZELLENSÉG

Alapjait tekintve az American Fugitive egy felülnézetes akciójáték, mely a GTA hőskorát próbálja megidézni, méghozzá egyáltalán nem sikertelenül. Maga a helyszín a békés Redrock megye az 1980-as években, melyet egy igen méretes, több szigetből álló térképen helyeztek el az alkotók. A játék legelején a hidakat természetesen lezárták a rendőrök, így csak egyetlen szigeten tevékenykedhetünk, de ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy nyílnak meg a térkép újabb és újabb szegmensei is.

A GTA-ból ismerős szabadság is visszaköszön: az egyes küldetéseket a térképen a betűvel jelölt haverjainktól tudjuk felvenni, azonban ez korántsem kötelező, inkább csak erősen javallott tevékenység.

ÉRTÉKELÉS

Az American Fugitive egy teljesen korrekt, jófajta sandbox akciójáték, melyet bátran tudok ajánlani bárkinek, aki valami szórakoztató címet keres.

TÁLALÁS:	**75%**
TARTALOM:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Pörgős játékmenet, tetszetős grafika, ötletes minijátékok.

KONTRA

A járművek irányítása helyenként kicsit nehézkes, és az MI sincs mindig a helyzet magaslatán.

80%

Ugyanis, ha épp nincs kedvünk haladni a történettel, mással is elüthetjük az időt: ötletes kis minijátékok keretében kirámolhatjuk a házakat és a boltokat (vigyázzunk viszont, simán lehet, hogy az eladó kicsavarja a fegyvert a kezünkből), teljesíthetünk különféle versenyeket, lophatunk autókat vagy éppen alsógatyára vetkőzve rendezhetünk egy brutális mészárlást.

VALAMI BAJ VAN, BIZTOS ÚR?

Ha viszont nekiállunk törni-zúzni, mindenképp készüljünk a harcra, ugyanis az American Fugitive rendőrei meglehetősen agresszív fajták. Ha valaki jelent minket, egy pillanat alatt a helyszínen teremnek, és bizony a maximális körözési szintet sem olyan nehéz összehozni náluk. Ha például tüzet nyitunk, egy pillanat alatt a nyakunkon lesz a komplett őrs, de puszta meneküléssel is hamar összeszedhetjük magunk mögé a fél megye járőrállományát.

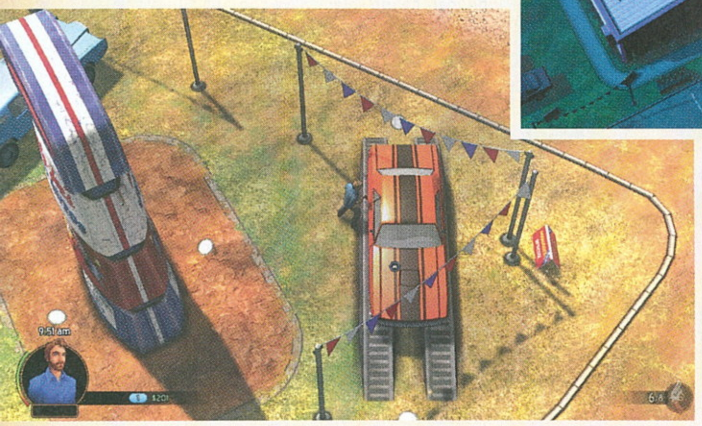
HA AZT HITTÉTEK, HOGY A GTA-BAN KEMÉNYEK A ZSARUK, AKKOR PRÓBÁLKOZZATOK MEG AZ AMERICAN FUGITIVE-VEL.

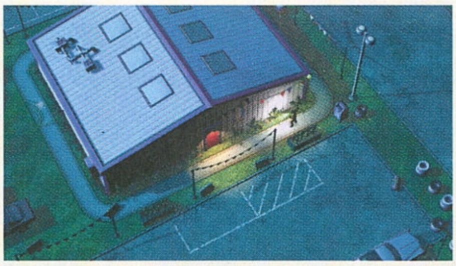
A körözési szintünket viszont csökkenteni is meglehetősen egyszerű: elég, ha ruhát váltunk vagy beülünk egy kasztniba, amikor senki sem figyel, és már mehetünk is. Ez a mechanika azért utat ad néhány igen érdekes megoldásnak: ha például a frissen lelőtt (vagy felrobbantott) rendőrről leráncigáljuk az egyenruháját, mielőtt bárki meglátna, már meg is menekültünk a kollegái elől, de ugyanilyen könnyen megszökhetünk, ha sikerül titokban alsógatyára vetkőznünk.

ÍTÉLETHIRDETÉS

Sajnos azonban az American Fugitive sem tökéletes játék, egész konkrétan két komolyabb hiányossága van. Egyrészt az MI helyenként meglehetősen ostobán viselkedik (az NPC-k például nem menekülnek a lángoló, mindjárt robbanó kocsik közeléből), másrészt az autók irányítása néha kicsit körülményes és fura.

Mindezek azonban ne szegjék senki kedvét, hiszen ettől eltekintve az American Fugitive egy nagyon korrektül összerakott sandbox akciójáték, mely elsősorban azoknak lehet jó választás, akik kellemes nosztalgiával gondolnak a régi GTA-kra, vagy egyszerűen csak kipróbálnának egy egyszerűbb, de szórakoztató címet.





Organikusan tenyésztett fekvőrendőr. Olyan ritkaság ez, amit még bioboltban sem lehet kapni.

RÉGEN CSAK HAWAII NEM VOLT JOBB

Shakedown Hawaii

ADATOK

KIADÓ **VBLANK ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **VBLANK ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.05.13.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 20 EURÓ, KB. 6500 FT.**

[ÍRTA BÖJTI] **16-bit látványvilág, szabadon bejárható, nyitott világ járókelőkkel, autósokkal, boltokkal és házakkal, a nyolcvanas évekre emlékeztető synthwave (néhol már-már darkwave) zenével, valamint olyan játékmenettel, ami az elmúlt évek és évtizedek minden szegletéből szemezget. Régen minden jobb volt… mondják sokszor, és ezalól csak a Shakedown: Hawaii kivétel, mert az régen még nem létezett.**

Emlékszik még itt valaki a 2012-es Retro City Rampage-re? Igen, arra az indie fejlesztésre, amit 2002-ben eredetileg még egyetlen ember, Brian Provinciano kezdett el, hogy szívének fontos projektként NES-re ültesse a GTA3-at, ezzel a 8-bites világra szabadítva a nyitott világú, bűnözőkkel teli akciójátékot. A RCR végül elkészült, tele videojátékos utalásokkal, egészen jó értékelésekkel, majd közel öt esztendő alatt szinte minden platformon tiszteletét tette, hogy közben felmerüljön egy lehetséges folytatás ötlete, amely már a 16-bites univerzumot célozta meg, de nem kevesebb ötlettel vagy éppen hatással. Mert a Shakedown: Hawaii lényegében mindenhonnan merít az elmúlt 30 évből, így a Smash TV-től kezdve a Hotline Miamiig elég sok minden eszünkbe juthat, legalábbis a videojátékos mezőnyből, miközben a fő inspirációt ismételten a Rockstar Grand Theft Auto-sorozata adja. Ezúttal azonban nem a harmadik epizóddal, hanem inkább a Vice Cityvel és az ötödik résszel.

HALADNI KELL A KORRAL

A történet egy egykoron rendkívül sikeres cég ügyvezetőjével indít, aki korábban még könyvet is írt arról, hogyan kell egy önműködő, fejlődő vállalatot felépíteni – legalábbis a nagy technológiai robbanás előtt, ami mindent megváltoztatott. Emberünk pedig egyszer csak azon veszi észre magát, hogy termékei már senkit nem érdekelnek, a részvények a padlón hevernek, az egykoron patinás cégnév pedig a legjobbak listájának sereghajtójává vált. Persze üzletemberünk nem esett a fejére, megpróbálja felvenni a fiatalos tempót, ezzel együtt beszállva minden létező piacra, ami hatással lehet a szervezet működésére. Minden a videojátékokról szól? Nosza, filléres kólánkat, amit már senki sem vesz, nevezzük el úgy, hogy a gamereket célozza meg! Minden a biotermékekről szól? Szorítsuk ki, félemlítsük meg, vásároljuk fel a vezető szolgáltatókat és forgalmazókat, majd szeljünk minél nagyobb szeletet a piaci tortából! Van egy nagy ellenfelünk, aki minden szférában vezet, egy lépéssel előttünk jár: romboljuk az imázsát és közben növeljük az adott szegmens fejlesztéseit!

ÉRTÉKELÉS

Igazán különleges GTA-élmény és menedzsment 16-bites külsőbe csomagolva, amit vicces fricskák és nagyon jó zenék tesznek még ellenállhatatlanabbá.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A három szereplő, a játékmenet több rétege és a szabadság érzete egy jó darabig nem enged, ahogy a nagyon minőségi pixelart és az akció sem.

KONTRA
Idővel monoton lesz, ahogy a zenék is repetitívvé válnak, így kicsit csökken a lelkesedés is.

80%

Azt mondták, nem tudnak mit kezdeni a patkányokkal, oldjam meg magam, ahogy tudom. Nos, szerintem ez is megoldás.

Lényegében erről a piaci háborúról szól a Hawaii, miközben a felszínen csak egy madártávlatból nézett GTA-klón – és mint olyan, egyébként nagyszerű. Szólnak a synthwave zenék, amiket kasztniba ülve is hallgathatunk, váltogathatjuk a rádiót; üzletekben rendetlenkedve írhatunk elő védelmi pénzdíjat; beindíthatunk új vállalkozásokat, miközben telkeket vásárolunk fel a város különböző részein; elvághatjuk a konkurencia szállítási útvonalait; plusz, ha kell, fiunk mellett egy igazi gengsztert is bevethetünk magunk helyett, ezzel háromszereplőssé téve az akcióval teli menedzsmentjátékot. Sőt, aprításra kiküldött gengszterünkkel ültetvényeken, dzsungelben játszhatunk kommandóst, ilyenkor csak és kizárólag az öldöklésre és pusztításra koncentrálva.

FOGYASZTÁSA KIS ADAGOKBAN JAVASOLT

Magyarul a Hawaii az egyszerű akciójáték és GTA-klón látszatrétegeit lefejtve egészen sokat tartalmaz a felszín alatt,

ráadásul kimondottan szórakoztató formában idézi meg az utóbbi évek és a videojátékos vagy éppen filmes történelem jobb pillanatait. Vicces, karakterei között többnél is érezni a kikacsintást, ahogy a modern kor vívmányai és üzleti megoldásai is megkapják a maguk kis fricskáit. Az akció jó, a játékmenet működik – összesen nagyjából 10-12 órát is el lehet vele szöszölni, plusz ott vannak az arcade kihívások, valamint beleugorhatunk a folyamatosan érkező missziók nélküli free mode-ba is. Hogy mi a probléma? A koncepció lényegi részét tekintve 4-5 óra után már szinte csak ismétlődő feladatokkal találkozunk. Bármi történik a sztoriban, mi elmegyünk egy helyre, befenyítünk/elintézünk valakit, vásárolunk, fejlesztünk, vezetünk, lövöldözünk, aztán újra ugyanez. Ami kis mértékben fogyasztva még nem olyan zavaró, de hosszú órákon át nyomva azért kellően monotonná tud válni. Szóval az alap jó, csak ebben a témában talán nincs annyi, amire a GTA 5 megidézésével a VBlank vállalkozott. Az átlag indie-ből így is kiemelkedik, de nem egy korszakalkotó klasszikus. Inkább csak egy ötletes kis követője a zsánernek, amely a nosztalgiára építve igazán szerethetővé teszi a régi kor termékét. G

PESTIS, TRAGÉDIA, DRÁMA – MESTERMŰ

A PLAGUE TALE
INNOCENCE

[ÍRTA ZOO_LEE]

Manapság sajnos ritka, ám kellemes jelenség a játékvilágban, amikor egy adott cím, melyet szinte minimális beharangozás és várakozás övezett, egy minden téren lenyűgöző, AAA-s darabokat is felülmúló mesterműként kerül a nagyérdemű elé. Az Asobo Studio csapatának sikerült a mutatvány.

ADATOK

KIADÓ **FOCUS HOME INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **ASOBO STUDIO** – MŰFAJ **KALAND-AKCIÓ**
MEGJELENÉS **2019.05.14.** – ÁR **STEAMEN 45 EURÓ, NAGYJÁBÓL 14 600 FORINT.**

Ha néhány hónappal korábban bárki megkérdezett volna arról, hogy mit gondolok a Focus Home készülődő A Plague Tale: Innocence című pestises-patkányos, családi dramatizálós játékáról, valószínűleg azt feleltem volna, hogy egy szép, érdekes címnek tűnik, de semmi több. Sokkal hangzatosabb produkciók érkeznek még az évben, legfeljebb majd egy leárazáson vagy uborkaszezonban figyelmet szentelek neki. Ha azonban így tettem volna, azzal jó eséllyel karrierem egyik legnagyobb baklövését követem el – ugyanis még a tesztelés végeztével is keresnem kell a szavakat arra, amit ez a játék letett az asztalra.

Sziasztok, Aloy vagyok, és ez itt a Horizon Zero... Upsz, az egy másik játék, bocsi!

GYÖNYÖRŰSÉGES BORZALMAK

A Plague Tale felütése ugyanis csak első ránézésre tűnhet egyszerű, horroros elemeket is tartalmazó klisének. 14. században játszódó történetünk főhőse a 15 éves Amicia De Rune, egy francia nemesi család leszármazottja, akinek szüleit egy váratlan támadásban lemészárolja az inkvizíció, neki pedig menekülnie kell öccsével, Hugóval, aki születése óta egy különös betegségben szenved, és emiatt az inkvizítorok célpontja. A testvéreknek azonban az életükre törő fanatikusoknál sokkal sötétebb borzalmakkal is szembe kell nézniük a pestis, a nyomában járó rémület és paranoia, valamint a járvány pusztítását kísérő vérszomjas patkányözön nyújtotta veszélyek formájában.

A túlélés legfőbb eszköze a lopakodás, mivel legyen szó akár a patkányokról, akár az inkvizíció szolgáiról, hőseink mindösszesze egy találatnak hála már elhaláloznak. Amicia nem teljesen védtelen, már a játék elején elsajátíthatjuk vele hűséges parittyája használatát, amelyet halálos hatékonysággal tud akár üldözőik ellen is fordítani – már ha azok nem hordanak védelmező sisakot. A játék későbbi szakaszában pedig nemcsak ennek pontosságát és gyorsaságát tudjuk fejleszteni a különböző nyersanyagok összegyűjtését követően a pályákon elszórt műhelyasztaloknál, de egy ponton túl mérgeket is keverhetünk, melyekkel kevésbé tisztességes módon kábíthatjuk el vagy fegyverezhetjük le ellenfeleinket.

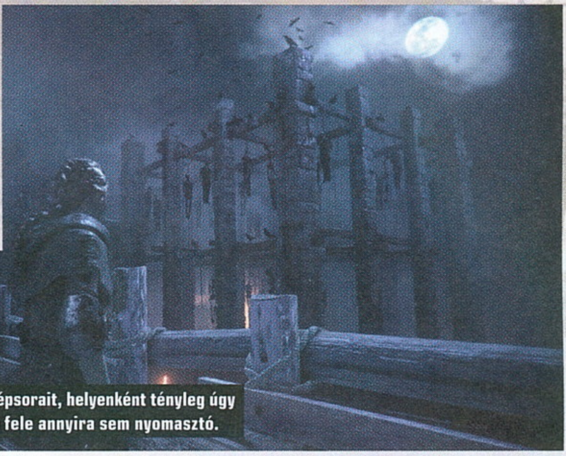
A Plague Tale legfőbb motívuma a kétségbeesés, a túlélés a gyakran katasztrofális és lehetetlen körülmények ellenére, ezt pedig a játékmenetbéli lehetőségek is remekül tükrözik. Nem nyílt világgal van dolgunk, így nyersanyagaink száma is limitált (különösen, ha nem vagyunk elég szemfülesek a begyűjtésükhöz), és gyakran döntenünk kell, hogy inkább alap felszerelésünket, lopakodást segítő eszközeinket fejlesztjük, vagy méregkeverésre fordítjuk készleteinket. Ugyanígy később kezünkben a döntés, hogy megkockáztatjuk-e pusztán elterelni az őrök figyelmét muníciónk elhasználásával, vagy inkább a pályáról pályára egyre súlyosabb tényezővé váló patkányhordát fordítjuk ellenük. A lopakodás azonban nem minden esetben hatékony. Az emberi ellenfelek túlerejével szemben gyakran nem tehetünk mást, minthogy menekülünk, illetve egy-egy adott helyzetben harcolunk, míg a megállíthatatlan, ám a tűzre érzékeny patkányok ellen eszünket és a környezet nyújtotta taktikai lehetőségeket kell használnunk.

Mindez talán kissé túl komplexnek tűnhet, és az sem igazán bizalomgerjesztő, hogy nemrég a Left Alive formájában szembesülhettünk azzal, milyen mértékben tudja akár egy nagyobb kiadó egy AAA kategóriás projektben is szinte alapjainál elrontani, frusztrálóvá tenni a lopakodásra épülő játékmenetet. A Plague Tale azonban mesterien adagolja,

ÁRNYÉKBÓL A FÉNYRE

Ne magatokban keressétek a hibát, ha esetleg még nem hallottatok a Bordeaux-ban már 2002 óta működő Asobo Studióról! A fejlesztők egy-két kivétellel (mint a 2009-es Fuel) főképp olyan adaptációkon dolgoztak, mint a Ratatouille, a Wall-E és az Up, illetve más fejlesztők játékainak konzol és PC portjain. A csapat tehetsége és rátermettsége azonban már ezen a téren is meg-megvillant: a Ratatouille-t 2008 legjobb animációs játékaként tartják számon, míg a Wall-E (melynek ráadásul a csapat csak az előző generációs konzolokra és PC-re szánt változatát készítette) a legpozitívabb meglepetés és a legkreatívabban használt licenc díjait is besöpörte megjelenése évében.

váltogatja, kombinálja az elemeket, kényszeríti rá a játékosokat a különböző stílusok, a már elsajátított taktikák megfelelő használatára. A játékot sosem éreztem frusztrálónak, ám túlzottan könnyűnek, súlytalannak sem – pályadizájnból és játékmenet tervezésből túlzások nélkül példásan vizsgáztak a készítők.



Elnézve az A Plague Tale képsorait, helyenként tényleg úgy éreztük, hogy a Hellblade fele annyira sem nyomasztó.

KÖNNYFAKASZTÓ BORZALOM, AMEDDIG A SZEM ELLÁT

Ezt az érdekes koncepciót rögtön a játék első perceiben potenciálja többszörösére növeli az elképesztő, minden várakozást felülmúló látvány. A Plague Tale szépségére szinte sértő lenne pusztán annyit írni, hogy jó a grafikus motor, vagy jól kidolgozott a játéktér. A fejlesztők élettel töltötték meg a világot, amely a kezdő fejezetek gazdag, pompás, színekben úszó francia vidékéből szép lassan fordul át a teljes romlásba és pusztulásba. Az Asobo csapata festőien játszik a színekkel, mind a helyszíneken, mind a karaktereken azonnal felismerhető az aprólékos, minden részletre kiterjedő kidolgozottság. Legyen szó akár a természet faunájáról, akár a kisebb városok elnéptelenedett utcáiról vagy egy kihalt kolostorról, érződik rajtuk a korhűségre törekvő kutatómunka, az alapos tervezés, hogy mindennek pontos oka, célja és szerepe van, saját történettel és hangulattal rendelkeznek, ez pedig leírhatatlanul nagyot dob az összképen.

Hasonlóan kiválóan eltalált aspektus lett a karakterek szinkronja, a tökéletesen eltalált zenei világ is, de ami a legfontosabb, Amicia és Hugo karakterei. A testvérek közötti viszony, kettejük dinamikája és fejlődő kapcsolata, melynek elején Amicia szinte tehernek tekinti betegsége miatt alig látott testvérét, és inkább szülei iránt érzett kötelességből vigyáz rá, szép lassan alakul őszinte ragaszkodássá, gondoskodássá, melynek vonalát szintén mesterien vezették végig a fejlesztők. A karakterek mindvégig emberek maradnak, emberi érzésekkel és reakciókkal egy egyre borzalmasabb és iszonyatosabb világban. Idén talán még egy játék sem tartalmazott olyan sokkoló pillanatot, mint amikor a Plague Tale-ben először kellett megölnöm egy emberi ellenfelet Amicia frissen felfejlesztett parittyájával – az adott szituációban szinte reflexszerű mozdulat volt, még el is fogott a siker röpke érzése, hogy milyen gyakorlottan és gyorsan tudtam használni a fegyvert, amint megpillantottam az ellenfelet és felismertem, hogy ezúttal nem menekülni vagy bujkálni kell. Majd Amicia rémült, akadozó hangú reakciójára döbbentem rá a helyzet valódi súlyára – egy 15 éves lány ölt életében először, ráadásul egy olyan embert, aki valószínűleg a saját szerettei iránti félelméből vagy az elvesztésük miatt érzett haragból cselekedett.

A Plague Tale varázslatos tempóval adagolja a szívmelengető, a drámai és a hátborzongató jeleneteket, az összhatás pedig, bár egy-két alkalommal tagadhatatlanul leül egy kicsit, végig tökéletes, filmszerű élmény marad. Ha a játék indításakor nem fogadott volna a Focus Home megszokott logója, valószínűleg kapásból úgy tippelek, hogy a játék a Sony vagy valamelyik másik nagyobb kiadó egyik belsős fejlesztőjétől érkezett, olyan szinten tökéletes a tervezése, kápráztatóan letisztult, jól optimalizált és működőképes. Egyike azon kevés játéknak, amelyeknél valósággal keresgélnem kell azokat az elemeket, amelyekbe negatívum címen beleköthetnék, és még így sem tudok jobbat felhozni egy-két olyan szakasznál, ahol talán egy kissé túlságosan is leül a hangulat, az összkép veszít az addigi tempóból, varázsból, míg a patkányhorda a fenyegetéséből, de még ezek is szinte csak elvétett szakaszok, apró buktatók a fantasztikusan kivitelezett, elejétől végéig szinte tökéletes játékban.

Kipróbálását csak ajánlani tudom mindenkinek, különösen akkor, ha az olyan programok, mint a The Last of Us, elnyerték a tetszéseteket. Az év eddigi legnagyobb meglepetése és egyik legjobb játéka, amely nagy valószínűséggel az év végi értékeléseimnél is ott lesz a dobogó felső fokain.

> Az A Plague Tale: Innocence egy szerelmeslevél mindazoknak, akik rajonganak a sztoriközpontú játékokért.

ÉRTÉKELÉS

Az év legnagyobb, legpozitívabb meglepetése számomra, mesterien kivitelezett, gyönyörű, fantasztikus, felejthetetlen élmény.

TÁLALÁS:	95%
TARTALOM:	92%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Túlzások nélkül szinte minden: a karakterek, a világ kidolgozottságától kezdve a történeten, a letisztult, változatos játékmeneten át a közel tökéletes zenéig és szinkronhangokig.

KONTRA

Egy-két ponton leül kicsit a tempó, a patkányhorda a játék vége felé kicsit veszít a kezdeti fenyegetéséből.

95%

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI AZ ÉV MEGLEPETÉSE?

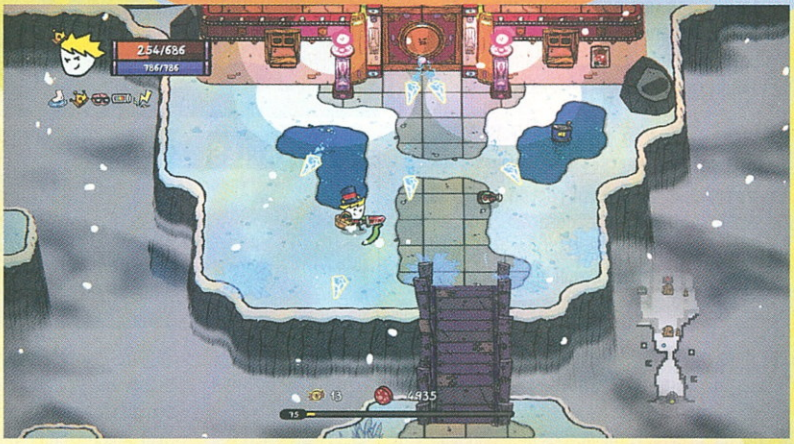
Komolyan mondom, hogy a beharangozók után egyszerűen nem tudtam, mire számítsak a játéktól, hogyan fog összeállni a mechanika, miképpen érvényesül a koncepció. Aztán gondoltam, hogy belenézek az Asobo Studio alkotásába. Ez volt egy szombat délután, hogy utána napokig teljesen beleessek a programba. Gyönyörű, nagyon látványos (4K mellett tényleg bámulatos), hihetetlen érzékkel összerakva, olyan dizájnnal, hogy komolyan elhittem néha, hogy egy középkori francia falu vagy kisváros utcáin sétálok, miközben a játékmenet is kiforrott és nagyon élvezetes. Imádtam a karaktereket (és a szinkront), a zenét, az ötletes megoldásokat, a történetet, és lényegében egészen a lezárásig minden klappolt. Mindössze egy-két buggal találkoztam, talán ha kétszer éreztem úgy, hogy kizökkenek, annyira jó a ritmus, mindez viszont semmi ahhoz képest, hogy hányszor mordultam fel magamban azon álmélkodva, milyen hihetetlenül minőségi a megvalósítás. A Plague Tale tényleg valami új, valami nagyon emberi, nagyon izgalmas és mámorító – számomra biztos ott lesz az év legjobbjai között.

EBADTA MÁGIA!

[ÍRTA BÖJTI] WTF... vagyis inkább WOTF világa hatalmas veszélyben van, mióta meghalt a főmágus, a kutyájából majd kicsorduló mágia pedig megrontotta az univerzumot. Te! Avagy egyedül te magad állíthatod meg a végzetes ebet, mielőtt még a varázslatos ételapokalipszis mindent felemészt.

ADATOK

KIADÓ **STUDIO EVIL/INTRAGAMES** – FEJLESZTŐ **STUDIO EVIL** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG**
MEGJELENÉS **2019.05.30.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**



Igen, őrülettel és képzavarral teli a játék, pont úgy, ahogy a bevezető, de már az első képek vagy a trailer megtekintésekor bárki nyugtázhatja, hogy komolyságra ezúttal ne is számítsunk. Jómagam egyébként a legalább egy éve várt Dollhouse-ra voltam rázgulva, ám miután az sajnos nem érkezett meg időben, AAAH!, a kutya *(milyen szép név, megsimogathatom?)* viszont csaholva befutott a szerkesztőségbe, végül a tortauniverzum és sütimágus infantilis akció-szerepjátékára neveztem be.

ESZTIA... NESZTIA... MNESZTIA – AMNESZTIAAAA!

A Studio Evil alkotása egyébiránt a józanul kitalálhatatlan kerettörténeten túl a lehető legtipikusabb nyitánnyal indít, ami RPG esetében felmerülhet. Kitalálod? Igen, amnéziás hőssel, aki egy kráter közepén ébredve idegen az idegenek között. Merthogy a nemtől függően Dude vagy Dudette alapnévvel illetett emberszabású egyszemű… err, egyszem fejű… mindegy, szóval a „szemesnek áll a világ" abszolút hívőjeként nevezhető rendőrrel összetalálkozva börtönbe kerül, ahol aztán láthatja, milyen fura lények éldegélnek ezen a különleges helyen. A jó hír az, hogy sokáig nem kell raboskodni, mert az apokalipszis szélére sodródva kihirdetik az amnesztiát, innentől pedig csak pár fejtörő és egy visszafogott bemelegítő kör áll az utadba, mielőtt meglátogatod a több nagy helyszínből álló, megnyitható térkapukkal összekötött világtérképet. A helyi Janival szóba elegyedve aztán kiderül, hogy hat mágus kell a végjáték visszafordításához, mielőtt az eb *elégedetten csettintene* egy csonton rágódva, aztán kipusztulna a világ fél tortakészlete. De lehet, hogy a történet egy részét már én álmodtam hozzá, hogy igazi *bosszúállóként* toroljam meg a személyemet ért sérelmeket.

A játékmenet egyébként egyszerű akció-RPG elemeket tartalmaz, avagy kapcsolókat és azokra tehető nehezékeket vetünk be, a talált és mozdítható tárgyakat (szekrény, doboz, konzerv, bomba) elhajigáljuk, ami pedig törik, abból kiszedjük a tartalmát. Ami nem törik, az vagy fájdalmat okoz, vagy pedig ehető. A teszt lehetőségét átadom,

megőrzésének érdekében, szóval a változatosságra ilyen téren nem lehet panasz, miközben keressük az utat, megnyitjuk az új helyszíneket és szereplőket, bossokat verünk le, összeszedjük a csapatot, meg agybajt kapunk az ismétlődő zenétől.

KOMOLYAN HÜLYÉK VAGY CSAK HÜLYÉN KOMOLYAK?

A Super Cane Magic Zero lényegében egy szimpla kooperatív akció-RPG, aminél a karikatúra jellegű külsőn és a rengeteg marhaságon van a hangsúly, miközben lokálisan

Ha kedveled a Castle Crashers világát és művészeti irányzatát, akkor a Super Cane Magic Zerót is neked találták ki.

de a lángoló kütyük ritkán tesznek jót az emésztésednek. Csak szólok. A felszerelés egy része egyébként a karakterre helyezhető, így egyre jobbak a képességei, amiket a skillekkel is fel lehet dobni (ráadásul elég sok fáról váltogatva), a bot, majd kard helyett lőfegyver is bevethető a nyugalom

négy fő oszthatja a pofonokat, kardvágásokat és varázslatokat. Online multiplayerre sajnos nincs lehetőség, ami pedig a játék sava-borsát adná, miközben a zenében és a játékmenetben is rendre felüti a fejét a monotonitás, sőt még némi képfrissítési probléma is előfordul. A Cyanide & Happiness jellegű külső senkit ne tévesszen meg, az olasz képregényrajzoló munkája csak nyomokban tartalmazza a rövidek zsenialitását. Éppen ezért, bár a Super Cane Magic Zero közel 20 órás ígért tartalma jól hangzik, a teljes árat csak azok csengessék ki, akiknek nagyon bejön a stílus, mindenki más inkább várjon egy leárazást, esetleg éljen a kétórás próbaidőszak lehetőségével.

ÉRTÉKELÉS

Eléggé elvont sztori és körítés, miközben lényegében bármit megehetünk, illetve végig verekedhetünk és dobálhatunk egy viszonylag sajátosnak mondott világot.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **68%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **69%**

PRO

A fejlesztés, a skillek jelenléte, a felszerelés mind javítja az összképet, továbbá a lokális co-op is jópofa, de az élményt amúgy nem mondanám igazán különlegesnek.

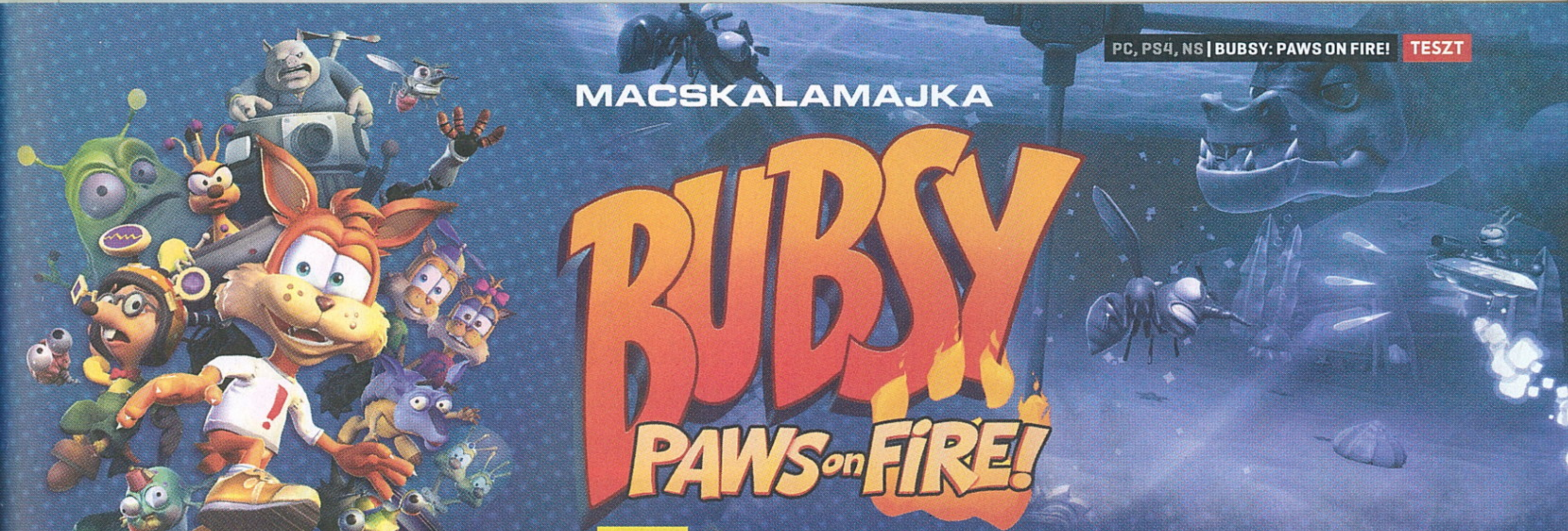
KONTRA

A világ inkább csak látszólag különleges, mert benne kalandozva nincs igazán nagy hajtóerő, az online multi hiánya pedig különösen fájó, ahogy az fps megzuhanása is.

69%

Odakint már tavasz van, a Trónok harca is véget ért, ide meg csak most érkezett meg a tél. Le vagytok maradva.

MACSKALAMAJKA



BUBSY PAWS on FIRE!

ADATOK

KIADÓ **ACCOLADE** – FEJLESZTŐ **CHOICE PROVISIONS** – MŰFAJ **PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2019.05.16.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6900 FORINT.**

[ÍRTA **MCMACKO**] **BUBSY A KILENCVENES ÉVEK ELSŐ FELÉBEN KOMOLY KÖZÖNSÉGET TOBORZOTT, DE JÁTÉKAINAK A MINŐSÉGE SAJNOS SOHA NEM TUDOTT FELNŐNI A KARAKTERBEN LÉVŐ POTENCIÁLHOZ. SOK-SOK BUKÁS UTÁN ITT AZ ÚJRACSOMAGOLÁS, MÉGPEDIG A BIT.TRIP RUNNER JÁTÉKOK NYOMDOKAIN.**

Bakker! Nem gondoltam volna, hogy valaha egy új Bubsy-játék kritikájával fogok foglalatoskodni, de végül csak megtörtént a „csoda". A 16-bites konzolos korszak hiúzféle hőse visszatért, és egy szokatlan szövetségből született az új epizód. Bár a játék maga a hamvaiból kikecmergő Accolade kiadói hátterével érkezett, a fejlesztést az a Choice Provisions csinálta, akiknek az univerzális elismeréseket bezsebelő Bit.Trip-játékokat is köszönhetjük.

BIT.TRIP BUBSY

Ha pedig Bit.Trip, akkor Videó Kapitány és a szaladgálós játékmenet. Az eredeti Bubsy kötetlen ugrabugráját a készítők ezúttal

A tökéletes végigvitelhez azonban mindent össze kell gyűjteni, ez pedig legalább olyan embert próbáló feladat, mint a nintendós Donkey Kong Country pályáin rekordidő alatt átsuhanni. Ahogy gyűjtögetjük a fonalgombolyagokat és egyéb csillogó cuccmákokat, a bónusz-szorzónk nő, ha ezt hatszorosra fokozzuk, akkor a pontok csak úgy ömlenek majd. Ezzel a Bubsy behozza a leaderboard táblák szerepét is – hangsúlyozva a játék árkádos jellegét. Ha a pályákon összeszedjük a három armadilló-érmét, akkor Arnolddal bónusz pályára nevezhetünk be, ami a legendás Sonic 2 csőpályáit juttatta az eszembe. Ahogy a karakterekkel célba érünk, érme üti a tappancsukat, az érmék számának

A LEGÚJABB PAWS ON FIRE A BUBSY-SOROZAT HATODIK EPIZÓDJA, AMI A 2017-ES BUBSY: THE WOOLIES STRIKE BACK UTÁN VESZI FEL A LANTOT.

a Bit.Trip Runner balról jobbra haladós, mobiljátékok esetében is ismerős „runner" jellegű játékmenetre cserélték. Karakterünk adott tempóban halad, közben pedig ellenfelek, akadályok és bónuszok garmadája között kell laviroznunk, hogy eljussunk a pálya végére. A Bubsy játékmenete nem olyan precízen ritmikus, mint pl. a Bit.Trip-játékoké volt, de itt is van egyfajta üteme annak, amit csinálunk, ráadásul a három karakter máshogy is viszonyul egymáshoz. Mondhatni, hiába játsszuk ugyanazt a pályát, mindhárom főhősünkkel más-más terepleosztáson kell majd végigugrálnunk.

Bubsy ugrani, levegőben előretörni és siklani képes – akár a régi játékaiban. Virgil, a patkány duplát ugrik, csúszik, és nagyjából ennyi az összes érdeme. Woolie, az űrlény, szerintem a játék legkirályabb hozadéka a fejlesztők előéletét ismerve. A korábban még ősellenségként tetszelgő UFO lény magával hozza a csészealját is; vele shmup jellegű lövöldözésbe kezdhetünk, és repkedő bónuszokat zsebelhetünk be. A pályákon végigérni eleinte nem akkora kunszt, aztán később alaposan fokozódik a kihívás.

növekedésével aztán megnyílnak a soron következő pályák. A felszedett bónuszokat pedig kosztümökre költhetjük a boltban.

PROBLÉMÁS MACSKAFÉLE

Bár a játék egészen feszes, az irányítás nem mindenhol tökéletes, ráadásul Virgil karakterének mozgásstílusa sem volt éppen kedvemre való. A nehézség növekedése teljesen jól van belőve, kár, hogy mire az adott világ végére érünk, addigra az akadálymintákra vastagon ráununk. Ezt az érzésünket pedig a játék vizuálisan és zeneileg is erősíti a repetitív megoldásokkal. Mondjuk ki kerek-perec: egyszerű és olcsó játék érzetét kelti a Bubsy, amivel viszont szöges ellentétben áll a kicsit erős árcédula. Az is kérdéses, hogy kinek szól? A Bit.Trip-rajongóknak gyerekes lehet a dumás rajzfilmhős-társaság, a Bubsy-fanok pedig lehet, inkább a régi stílus mellett maradtak volna.

Nem gondoltam volna, hogy az időközben mémmé avanzsált Bubsy új játékával nyomulhatok majd még valaha. Sajnos ez az említett nyomulás a fentiek tükrében csak egy korrekt, ám kissé fakó játékélménnyel tudott megajándékozni. A régi epizódok minőségi tényezőjét ismerve persze nem túlzás állítani: a Bubsy Paws on Fire-rel megszületett a sorozat legjobb játéka. De hogy ez általánosan mit is takar? Tessék csak megnézni az értékelőben látható számokat…

ÉRTÉKELÉS

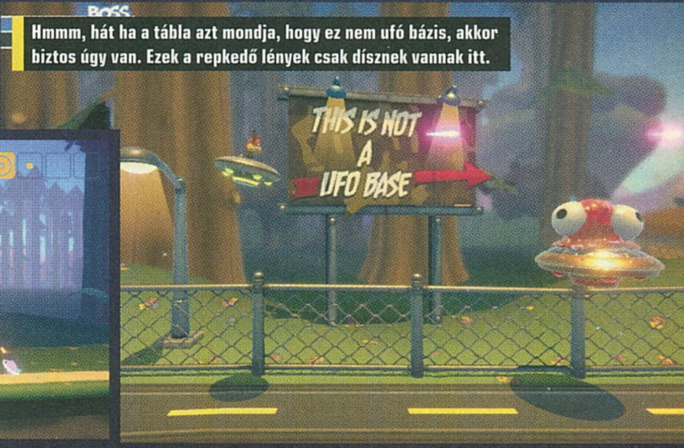
Egy régi figura új köntösben. Nehéz kitalálni, hogy kinek szánták az új Bubsyt.

TÁLALÁS: **55%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Komoly, egyre fokozódó kihívás, a kilencvenes évek rajzfilmjeit idéző stílus.

KONTRA
Kissé száraz, kissé repetitív, kissé furcsa egy jószág.

65%



Hmmm, hát ha a tábla azt mondja, hogy ez nem ufó bázis, akkor biztos úgy van. Ezek a repkedő lények csak dísznek vannak itt.

S.W.I.N.E.

EGY NYÚLPÖRKÖLT RENDEL!

[ÍRTA STEELSAINT] **Újra kapható a magyar játékfejlesztés egyik gyöngyszeme, méghozzá nem is akármilyen formában. A S.W.I.N.E. HD Remaster feljavított grafikával, de a régi, jól megszokott játékmenettel tért vissza, mi pedig természetesen megnéztük, hogy muzsikál a disznók és nyulak háborúja 2019-ben.**

ADATOK

KIADÓ **ASSEMBLE ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **KITE GAMES** – MŰFAJ **RTS** – MEGJELENÉS **2019.05.23.** – ÁR **STEAMEN 10 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3300 FORINT.**

Ha jól emlékszem, talán olyan hét- vagy nyolcéves lehettem, mikor a S.W.I.N.E. betoppant az életembe. Saját gépem akkoriban még nem is volt, így a játék egy vidéki rokonlátogatás során jött velem szembe: mikor a felnőttek látták, hogy már kockásra untam az agyam, leültettek elé, hogy ez majd lefoglal. És bár nehézsége miatt enyhén szólva is kifogott rajtam (egész idő alatt a disznók első küldetését próbáltam végigvinni, fájdalmasan kevés sikerrel), frusztrációmban mégsem hagytam ott. A humor, a karakterek, a képi világ és a játékmenet (na, meg persze a magyar szinkron) valami kegyetlen módon berántott, és nem is engedett, hiába villogott a képernyőn gyakorlatilag folyamatosan a vereség felirat.

Épp ezért kaptam fel a fejem, mikor kiderült, hogy a Kite Games csapata, sorai között nem egy eredeti fejlesztővel, kész felújítani és modernizált köntösben újra kiadni a játékot. Egyrészt elmondhatatlanul örültem a hírnek, hiszen mégiscsak a magyar játékgyártás egyik gyöngyszeméről volt szó, másrészt viszont bevallom, kicsit féltem is, hogy az idén 18 éves program vajon hogy fog szerepelni a mai elvárások és sztenderdek mellett? Szerencsére a félelmem teljesen alaptalannak bizonyult, lássuk is, hogy miért!

TUDOD, MELYIK A JÓ NYÚL?

A S.W.I.N.E. története nem igazán bonyolítja túl a dolgokat. A sztori szerint a disznók és nyulak közti béke gyors és agresszív véget ér, mikor július 26-án a Disznó Köztársaság megbukik, és Acélagyar tábornok magához ragadja a hatalmat. Nem sokkal később a Disznó Nemzeti Hadsereg hadüzenet vagy bármiféle figyelmeztetés nélkül átlépi Répaföld határát, és mélyen benyomul az ország területére. A vesztes helyzetbe kényszerített nyulaknak nincs más lehetőségük, gerilla taktikákat alkalmazva a disznók háta mögé kell kerülniük, ha szeretnék megőrizni szabadságukat, de lehet, még ez is kevés lesz a sikerhez.

Talán már a fenti rövid összefoglalóból is érződik, hogy a S.W.I.N.E. egyszerre abszurd és vérkomoly háttérvilággal rendelkezik. Mert oké, hogy papíron tankokba bújt disznók és nyulak lövöldöznek egymásra a képernyőn, de ha ettől az apróságtól eltekintünk, akkor bizony egy nagyon is valódi háborút látunk, rengeteg halállal és komoly hadműveletekkel. Emellett pedig érdemes lehet még megemlíteni, hogy a játék bír egy igen kellemes fekete humorral is. Igazából gyerekként annyira még nem is tűnt fel az ilyesmi, de most, kicsit idősebb fejjel, azért jókat mosolyogtam az egyes egységek beszólásain.

ÓLOMÉKSZERT A TESTÜKBE!

Játékmenetét tekintve a S.W.I.N.E. egy kőkemény RTS, ahol a háborún kívül semmi másra nem kell figyelnünk. Így a bázisépítés teljesen elmarad, helyette minden küldetés elején egy menüben vásárolhatjuk meg a csatához szerintünk szükséges egységeket. Azért persze nem kell mindig a nulláról építkeznünk: az előző küldetést túlélő egységeink jönnek velünk tovább, így ha figyelünk az embereinkre, pár bevetés után már egy kifejezetten tekintélyes méretű sereget vezethetünk. Ez a megoldás pörgős összecsapások lebonyolítását teszi lehetővé, ahol azért bőven lehet gondolkodni is, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy hogyan pozícionáljuk az embereinket, vagy az, hogy az egyes pályáknak milyen irányból vágunk neki.

Az egységek felhozatalára egyáltalán nem lehet panasz, van itt minden, ami a nyulak vagy disznók gyors és hatékony eliminálásához szükséges.

A fekete tűz nem segít neked, Udun lángja. Takarodj vissza a homályba! Itt úgyse jössz át!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÉZELŐDJ!

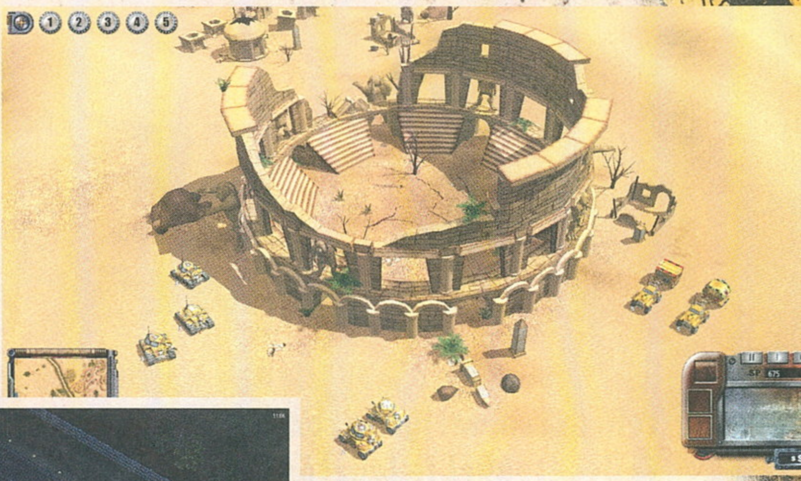
A S.W.I.N.E. egy igazi régivágású RTS, ennek megfelelően pedig semmit sem rág a szánkba, mindent nekünk kell kitalálnunk az eligazításon elhangzottak alapján. Épp ezért a legtöbb küldetés elején érdemes pár percet a térkép tanulmányozására fordítani (főleg a nagyobb pályákon), hiszen nagyban megkönnyíthetjük az életünket, ha nagyjából tudjuk, hogy az egyes célobjektumokat hogy lehet a legkönnyebben megközelíteni.

NEM HALOTT, CSAK PIHEN

A S.W.I.N.E.-veteránoknak ez valószínűleg nem nagy újdonság, de a frissebb játékosoknak azért nem árt észben tartaniuk, hogy ha egy egységnek nullára csökken az élete, akkor az még nem semmisül meg, csupán csak harcképtelenné válik. Ennek megfelelően a saját járgányainkat érdemes feljavítani, az ellenséges roncsokat pedig egy kegyelemlövéssel leszedni, hogy ők már tutira ne térhessenek vissza az ütközetbe.

AZ IGAZI MVP

A játék egyik leghasznosabb egysége a vontató. Bár nem tud lőni, és a képességei is kimerülnek annyiban, hogy dolgokat vontat A pontból B-be, így is nélkülözhetetlen tagja a seregnek. Egyrészt a segítségével könnyedén mozgathatjuk az extra ellátmányt, amivel hosszabb ideig életben tarthatjuk a tankjainkat, másrészt, ha valaki harcképtelen lesz (lásd előző pont), a vontatóval még kikaphatjuk a tűzvonalból.



Kapunk kisebb, gyengén páncélozott parancsnoki kocsikat, melyek nem tudnak lőni, de cserébe igen messze látnak, tüzérségi ütegeket és tankokat egyaránt, de ha kedvünk tartja, aknákat is telepíthetünk és rakétás csapatokat is mozgósíthatunk, csak hogy néhányat említsek a rendelkezésünkre álló eszközökből.

Ráadásul a legtöbb egységnek akad egy egyedi képessége is, amik csavarhatnak még egyet az összecsapásokon. A tankjaink például beáshatják magukat, hogy így szerezzenek extra védelmet (cserébe viszont nem tudnak mozogni), míg a parancsnoki kocsink légi csapást rendelhet el az ellenség pozíciója ellen. Igaz, ez utóbbinál azért érdemes észben tartani, hogy használata stratégiai pontba kerül, amiért amúgy plusz tankokat is vehetnénk, szóval csak óvatosan alkalmazzuk.

A legtöbb küldetés során, legyünk akár a disznókkal, akár a nyulakkal, jelentős túlerővel fogunk szembenézni, ezért is fontos egységeink mikromenedzselgetése. Ugyanis embereinknek nem csak egy életerő csíkja van: sajnos a lőszerkészletük is véges, valamint előbb-utóbb az üzemanyagból is hajlamosak kifogyni. Ahhoz, hogy ezt elkerülhessük, minden egyes pályára vihetünk magunkkal extra ellátmányt (ezek sajnos életben maradt egységeinkkel ellentétben nem öröklődnek az előző küldetésből, így mindegyik bevetés előtt meg kell vennünk őket), ez viszont nem tud mozogni, így rögtön egy vontatót is hozzácsaphatunk a bevásárlólistánkhoz.

Mindez így leírva kicsit talán bonyolultan hangzik, de a gyakorlatban szerencsére egyáltalán nem az. Az egyes egységekre kattintva mindig láthatjuk, hogy mennyire vannak eleresztve ellátmánnyal, de a program kis piktogramokkal is jelzi, ha valakinek szüksége van valamire. Benzint vagy lőszert vinni a kisebb pályákra tapasztalataim szerint felesleges, ezekből szerencsére alapból is van nálunk egy csomó, egy-egy javító utánfutó viszont elengedhetetlen szinte az összes bevetéshez, főleg, ha életben akarjuk tartani csapataink nagyját. Az összecsapások között épp ezért érdemes egy kicsit leállni, áttekinteni embereink állapotát, és ahol már nagyon füstöl, arra rászabadítani a javító egységeket.

Valljuk be, sokkal többet elárul valakiről, hogy a malacokkal vagy a nyulakkal van, mint bármilyen személyiségteszt.

ÉRTÉKELÉS

A klasszikus magyar RTS ugyan modern külsővel jelentkezik, de belül még minden a régi, méghozzá a szó legpozitívabb értelmében.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Kellemes fekete humor, pörgős játékmenet, az eredeti szinkron.

KONTRA
Az egységek nincsenek a helyzet magaslatán, ha útkeresésről van szó.

90%

ENNEK IS INGYEN VOLT A TEMETÉSE

A S.W.I.N.E. játékmenete és stílusa tehát maradt a régi, a program kinézetét viszont átszabták és modernizálták a fejlesztők. Megjelent például a 16:9-es képarány, részletesebbek lettek az egyes egységek, újra lett rajzolva a kezelőfelület is, szóval röviden összefoglalva korszerűsítve lett a játék kinézete, ez pedig meg is látszik a végeredményen. Ami viszont egyáltalán nem változott szerencsére, az maga a szinkron, ami már a játék eredeti, 2001-es verziójának is az egyik fénypontja volt, és épp ezért a fejlesztők egy az egyben meg is hagyták. Nincs is annál nagyobb nosztalgiabomba, mint amikor az ember először meghallja 18 év után, hogy „egy nyúlpörkölt rendel".

Igazából a teljes játékkal kapcsolatban csak egy komolyabb negatívumot lehet felhozni, ez pedig az egységek útkeresése, illetve annak teljes és totális hiánya. Ez a hiba már az eredeti, 2001-es verzióban is felmerült, és sajnos a felújított kiadásban sem sikerült kiküszöbölni, ennek megfelelően pedig csapataink sokszor elakadnak majd egymásban (például, ha a sor elején valaki megáll, egyből feltorlódnak mögötte, hiába lehetne kényelmesen megkerülni), ami azért hosszú távon elég idegesítő. A nagyobb, nyílt terepeken ez még annyira nem is érződik, de ha szűkebb részen kell manőverezni (például egy város utcáin vagy egy hídon), akkor készüljünk fel rá, hogy nem egy hajszálunk kihullik majd, mire mindenkit a helyére dirigálunk.

A MAKKOS MINDENIT!

Mindent összefoglalva viszont a S.W.I.N.E. HD Remaster egy remek játék, mely megmutatja, hogy a régi magyar klasszikusnak igenis van helye 2019-ben is. A grafika és a technikai paraméterek javultak, a lényeg viszont maradt, így egy ma is pörgős, taktikus RTS az eredmény, nyakon öntve némi fekete humorral és persze a remekbeszabott magyar szinkronnal, amit már annak idején is megszerettünk. Ennek megfelelően a játék elsősorban a stratégiai programok kedvelőinek lehet jó választás, de igazából mindenkinek ajánlható, aki egy kicsit is kíváncsi a magyar játékipar egyik meghatározó címére.

ERŐSÍTÉS

Bár a csapatainkat elsősorban a küldetések között tölthetjük fel újoncokkal, nem árt észben tartani, hogy ha marad elég stratégiai pontunk, akár menet közben is hívhatunk némi segítséget. Az új egységeket egy helikopter szállítja majd a pálya általunk kijelölt pontjára, azonban kalkuláljunk vele, hogy az erősítésnek bizony idő kell, amíg megérkezik a csatába, így ne az utolsó pillanatban rendeljük be őket.

HADREND

Az egyes egységeink eltérő sebességgel mozognak a pályán, ennek megfelelően pedig könnyű páncélzatú járműveink hajlamosak messze maguk mögött hagyni a lomhább tankjainkat. Mivel elég kínos tud lenni, ha úgy futunk bele egy nagyobb ellenséges csapatba, hogy a páncélosaink még a pálya másik felén kúsznak előre, ezért figyeljünk arra, hogy kisebb lépésekben mozogjunk, ezáltal összetartva az erőinket.

MINT A SZEMED FÉNYÉRE

Ebben a játékban minden egység egyaránt fontos, épp ezért érdemes lehet kiemelt figyelmet fordítanod mindegyikre, és mindent megtenned, hogy a lehető legminimálisabb veszteséggel zárd az egyes összecsapásokat. Így egyrészt több katonát vihetsz majd át a következő összecsapásba, másrészt pedig a túlélő egységek szintet is lépnek, mely kicsivel megnövelt statisztikákat és sokkal menőbb kinézetet eredményez.

NE FELEDD AZ EXTRÁKAT!

Az egységek vásárlásánál nemcsak az adott páncélos beszerzésére van lehetőségünk, hanem különféle extrákkal is felvértezhetjük a nekünk szimpatikus embereinket. Ezekből az extrákból elég sokféle van (például automatikus gyógyulás egyszer, mikor az életerőnk a kritikus érték alá süllyed) és nem is olyan drágák, ezért érdemes közülük mazsolázgatni, ha a bevásárlás végén akad még pár fölös stratégiai pontunk.

Kite Games interjú

NYULAKRÓL ÉS DISZNÓKRÓL

[ÍRTA STEELSAINT] **Végre megjelent a kultikus magyar RTS régóta és sokak által várt felújítása, melyre azonnal rá is vetettük magunkat, ráadásul a tesztelésen túl a fejlesztőkkel is lehetőségünk volt beszélni a felújítás menetéről és buktatóiról, a megváltozott elemekről, valamint egy esetleges folytatásról.**

Egy régi klasszikus felújítása sosem egyszerű feladat: egyszerre kell megfelelni a rajongók elvárásainak és a modern kor követelményeinek, ráadásul sokszor az sem teljesen tiszta, hogy mégis kinél vannak az eredeti játék jogai. Mindezek a buktatók viszont szerencsére nem szegték a Kite Games csapatának kedvét, akik 18 évvel az eredeti megjelenés után elhozták nekünk a magyar játékfejlesztés egyik gyöngyszemének, a S.W.I.N.E.-nak a felújított verzióját. De vajon mi volt a legnagyobb kihívás, amivel szembe kellett nézniük? Változtattak-e a szinkronon? És ami a legfontosabb, terveznek-e folytatást? A játék tesztelése mellett szerencsére lehetőségünk volt minderről beszélni a fejlesztőkkel, kérdéseinkre Bánki-Horváth Attila, kreatív igazgató válaszolt Szappanos Tamás, PR és marketing menedzser társaságában.

Honnan jött az ötlet, hogy felújítsátok ezt a régi klasszikust?

A S.W.I.N.E. az első igazi komoly játékunk volt, és már a készítése alatt elárasztottak minket az ötletek. Azonban ahogy közeledett a fejlesztés vége, és ki kellett írni lemezre a játékot, meg kellett húznunk egy határt, el kellett döntenünk, hogy mi megy, és mi marad. Ahogy teltek az évek, mindannyian más-más címeken dolgoztunk, de közben valahol mélyen ott érlelődtek bennünk ezek az elképzelések, és egy lehetséges folytatás is ott motoszkált az álmaink között. A játékkészítés számunkra mindig is valahol az önkifejezés eszköze volt, olyan alkotásokon szeretünk dolgozni, melyeket teljesen magunkénak tudhatunk. Immáron 4 éve hoztunk létre egy új céget, amely teret ad új, izgalmas projekteknek és régóta dédelgetett terveknek. Így adott volt számunkra, hogy előkerüljön újra mindnyájunk elsőszülött gyermeke, a S.W.I.N.E.

Egy ilyen régi címnél mennyire nehéz a játék jogait megszerezni? Vagyis ebben az esetben mennyire volt nehéz megszerezni őket?

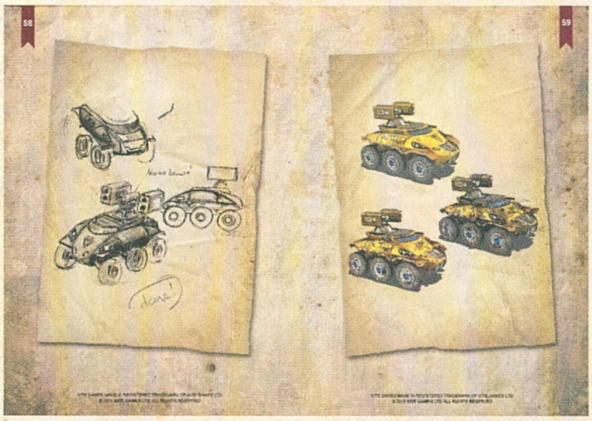
Amikor láttuk, hogy az immáron 18 éves „gyermekünkön" bizony meglátszódik az idő múlása, de a játékosok továbbra is kellemes emlékekkel gondolnak rá, törődnek vele, sőt életben tartják, elhatároztuk, hogy megszerezzük a jogokat, és leporoljuk, kicsinosítjuk ezt a klasszikust. A jogok felkutatása sosem egyszerű folyamat, itt sem volt az. Egyfajta nyomozáshoz tudnám hasonlítani, ahol szintén nem mindegy, milyen irányba is indul a keresgélés. Ám végül sikerült feltárni a viszonyokat és megszereznünk a szükséges engedélyeket.

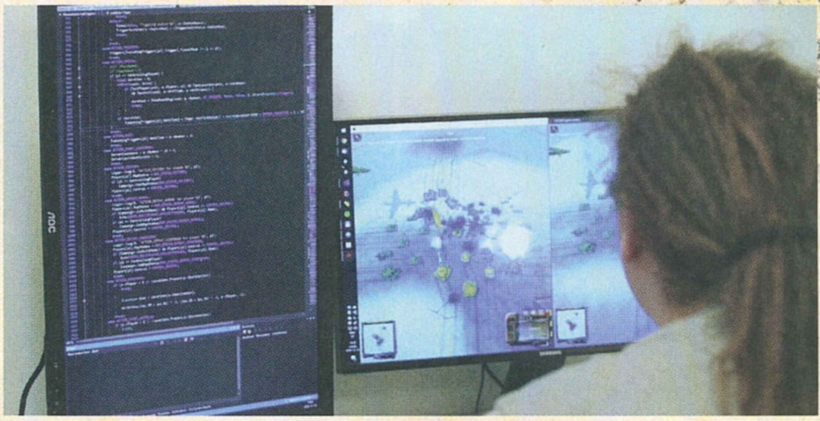
Ha jól tudom, a jelenlegi csapatból többen megfordultak a Stormregion kötelékében is. Van olyan fejlesztőtök, aki már az eredeti játékon is dolgozott?

Az eredeti játék fejlesztőcsapata kilenc főből állt, melyből páran jelenleg is velünk dolgoznak: Bajusz Péter, az akkori fejlesztési vezető (jelenleg a Kite Games technikai igazgatója), Mogyorósi Gábor, aki a grafikusi részleg vezetője volt, most pedig Art igazgató, illetve Bánki-Horváth Attila, mint az eredeti S.W.I.N.E. „ötletgazdája", vezető dizájnere és a jelenlegi kreatív igazgató a Kite Gamesnél. A cégnél dolgozik továbbá az akkori fő teszterünk, Krippl István és Cseh István is, aki akkor az egyéb nyelvi lokalizációt készítette. Természetesen mi még kevesen lettünk volna egy ilyen felújításhoz, így munkatársainkkal és pár igazán keményvonalas rajongóval karöltve dolgoztunk a HD Remaster verzión. Ezúton is nagyon köszönöm nekik lelkes és odaadó munkájukat!

Mennyire nehéz egy ilyen tisztes kort megélt játék felújítása, alapos modernizálása? Mi volt a legnagyobb kihívás, amivel szembesültetek a munka során?

Két dolgot emelnék ki, amelynek leküzdése nagy kihívás volt a csapat számára. Az egyik, hogy egy ilyen kort megélt játéknál óhatatlanul is megjelenik a dokumentáltság hiánya. Írásos dokumentációk, dizájntervek és egyéb, a fejlesztést segítő





papírok tűntek el az évek alatt, hevernek dobozok mélyén, vagy éppen nem is léteznek, mert akkoriban idő sem volt megírni őket.

Nagy szerencse és számunkra elképesztő meglepetés volt, hogy Bajusz Péter kollégánk, aki anno a kód oroszlán részét írta, nagyon sok mindenre emlékezett, de még így is kihívás volt újra elmerülni egy akkori logikával felépített rendszerbe.

A másik kihívás pedig az volt, hogy megtaláljuk az egészséges egyensúlyt egy felújítás és egy remake készítése között. Ez egy ilyen „saját gyermek" esetében fokozottan igaz. Megállni, hogy az akkor is szép számmal felírt ötletekből mit van lehetőségünk berakni, és mire nincs esély, sokszor szívet szaggató érzés. De hátha majd egy második részben... *(nevet)*

Mennyit változott a felújított verzió az eredetihez képest? Illetve ezek a változások csak a játék kinézetét érintik (16:9-es képarány, kibővült zoom stb.), vagy a mechanikákba is belenyúltatok?
A S.W.I.N.E. világa mindig is közel állt a szívünkhöz, és egy kis és közép méretű hazai stúdióként ez lesz pályafutásunk első teljesen saját kézből kiadott játéka itthon, ezért muszáj a S.W.I.N.E. világának bővítését apránként, lépésenként kezdenünk. Első lépés a korábbi, immár klasszikusnak nevezhető alkotásunk megőrzése, felújítása, hogy a mai játékosok számára is élvezetes legyen ez a régi kedvenc. Pontosan emiatt voltunk nagyon körültekintőek az átalakítással.

Nem akartunk semmi egyensúlyt felborító változást beletenni. Elsősorban a játék külseje újult meg: a kezelőfelületet újrarajzoltuk, az egységek részletgazdagabb külsőt, mozgó futóműveket és felfüggesztést kaptak. A becsapódások látszódnak az egységeken, és a szélben mozognak a fák. Közben a rajongókkal együttműködve sok hibát

is kijavítottunk, és stabil alapokra helyeztük a multiplayert, amelyben különféle opciókkal szabhatók testre az online csaták. Ezek mellé pedig igyekeztünk a lehető legtöbb extra tartalommal is szolgálni, amelyet természetesen minden egyes vásárlónk kérdés nélkül megkap.

Az eredeti játék egyik fénypontja a teljes magyar szinkron volt. Ezt is modernizáljátok a felújítás során, vagy marad az eredeti, már jól ismert és megszokott darab?
Nagyon figyeltünk rá, hogy minden, amit a rajongók szerettek, megszoktak és az évek során egybeforrt a játékkal megmaradjon úgy, ahogy akkor volt. A hang az egyik ilyen összetevő, és ennek megfelelően is kezeltük, hiszen akkoriban olyan nagy nevekkel dolgoztunk együtt, mint Cseke Péter, Selmeczi Roland és Szokol Péter. Az ő munkájuk előtt is tisztelgünk azzal, hogy nem módosítottunk rajta.

Számíthatunk további tartalmakra a megjelenés után? Szóba kerülhetnek DLC-k vagy esetleg egy számozott folytatás?
Természetesen a HD Remaster megkapja tőlünk a teljes figyelmet, gondozzuk és fenntartjuk az online csatákat, és továbbra is aktívan tartjuk a kapcsolatot a játékos közösséggel, hiszen mindezt nekik köszönhetjük. A S.W.I.N.E. HD Remasterrel reményeink szerint újraéled ez a világ, ami nagyon közel áll a szívünkhöz és nyíltan vállalt, de a részleteket titokban tartott jövőbeli terveink is vannak vele. *(nevet)* Ez a kiadás az első lépés, amellyel szerettük volna újra élvezhetővé és könnyen játszhatóvá tenni a játékot, és így szeretnénk jelezni, hogy újra van nyúlpörkölt az étlapon, újra van, aki gondoskodó kezekbe vette ezt a klasszikust.

Március vége felé jeleztétek, hogy sikerült kiadót is találnotok a projekthez. Ez hogyan zajlott? Ti kerestétek meg őket, vagy az Assemble Entertainment jelezte, hogy örülnének egy ilyen címnek a felhozatalukban?
A játék felújításának bejelentése nagy visszhangot váltott ki a hazai és külföldi sajtóban. Ennek eredménye volt, hogy megkeresett minket az Assemble Entertainment marketing menedzsere, aki egyúttal nagy rajongója is a 2001-ben megjelent változatnak. Rövid egyeztetés után egyértelművé vált, hogy közösen még több játékoshoz tudjuk eljuttatni ezt a klasszikust.

Bár korábban „csak" a steames verzió volt beharangozva, májusban végül megérkezett az örömhír, hogy a Magnew forgalmazói gondozásában dobozos verzióban is beszerezhető a felújított változat. Hogy sikerült eljutni idáig?
Eredetileg nem terveztünk vele, de nagyon sok megkeresést kaptunk, és egyértelművé vált számunkra, a rajongók igenis szeretnék polcra tenni ezt a változatot is. Így hát hosszas egyezkedés, ötletelés után sikerült megállapodni mindenkivel, és május 23-tól több boltban is elérhetővé vált a dobozos változat. Természetesen a fizikai példányt választó játékosok is megkapják a digitális extra tartalmakat, mert steames aktiváció szükséges a telepítéshez. Aztán néhány év múlva lesz még egy születésnap is, ki tudja, mit hoz a jövő.

Végezetül pedig a kérdés, amit napjainkban nem lehet megkerülni: a felújított verzióba később bekerül esetleg battle royale mód?
Jelenlegi célunk, hogy a játék alapjai ne változzanak, és az eredeti élményt tudjuk újra átadni a játékosoknak. Emiatt szándékoltan nem nyúltunk a rendszer alapjaihoz, nem került bele új játékmód.

Köszönjük az interjút!

ÚJRA A RAKÉTATUDOMÁNY NYOMÁBAN

SNIPER ELITE V2 REMASTERED

ADATOK

KIADÓ **REBELLION** – FEJLESZTŐ **REBELLION** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.05.14.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 400 FT., DE A KORÁBBI VERZIÓ 10 EURÓÉRT ÚJÍTHATÓ.**

[ÍRTA BÖJTI] **Lélegzeted visszafojtva figyeled a náci tisztet, aki a célszemély tarkójához szorítja fegyverét, majd ördögi ábrázatát gonosz vigyor csúfítja el még jobban. Puskád csövét ekkor hagyja el a halálos töltény, amely még azelőtt szakítja át a hóhér arccsontját, mielőtt meghúzhatná a ravaszt. Feladat részben teljesítve, VIP megmentve, de számolj vele, hogy a németek innentől a nyomodban lesznek!**

Manapság már elvétve emeljük ki, mert az utóbbi években ritkán akadunk olyan címbe, aminél kifejezetten a külcsínbe kötünk bele, de néha muszáj hangsúlyozni: nem a külső, nem a grafika számít. Persze, a szép körítés és a remek dizájn dob az összképen, de a hangulat és az élvezetes, csiszolt játékmenet az, ami a legtöbb alkotást eladja. Ha mindehhez szájtátós megvalósítás jár, az már csak a hab a tortán. Nos, 2005-ben volt egy olyan produkció, amely előtt emlékeim szerint akkoriban sem hüledeztünk a látvány miatt, viszont annál jobban szórakoztunk. Pláne, hogy co-opban is lehetett játszani, ami egy olyan világháborús darabnál, ahol a mesterlövészkedés számít, lényegében egyedülállónak számított.

A földön kúszás, a tankok eliminálása, egymás támogatása és segítése elérte azt, hogy az első epizód a teljes Sniper Elite-szériából a mai napig a legjobb értékeléssel büszkélkedhessen a PC Guru Online-on, ami azért nem kis szó. Ezt a sikert a későbbiekben már nem sikerült megismételni, hiába jelent meg három folytatás is (a legutolsó 2017 februárjában), ellenben volt még egy rész, ami valamiért igazán emlékezetessé és különlegessé vált. Ez volt a V2, amely egyszerre remake-je és szellemi örököse a 2005-ös előzménynek, emiatt aztán szintén nagyon szórakoztató, sőt ehhez kaptuk most meg a felújított verziót. A jó hír, hogy akik korábban a V2-t már Steamen megvették, azok egy indie akció-platformer áráért javíthatják fel a korábbi változatot. Így lesz csak igazán szerelmes a mesterlövész.

„Vége van, Anakin, enyém a magaslat!" Mondta Obi-Wan, és akkor főhősünk előrántotta a félautomata ólomszórót.

ÉRTÉKELÉS

A Sniper Elite-sorozat eleve talán a legjobb mesterlövészes akciószéria, a V2 pedig azon belül is a második a sorban. Emiatt aztán az újrázással sem lehet mellélőni, ami szebb, hosszabb és vágatlan, bár sok újdonságot azért nem nyújt.

TÁLALÁS:	**70%**
TARTALOM:	**75%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Az X-Ray kill még ma is zseniális, ahogy a hangulat, lopakodás, sniperkedés is, emellett a multi is elég jó móka.

KONTRA

Újítás nem nagyon van, csak grafikai tunning, pedig a mesterséges intelligenciának nem ártott volna egy kis kakaó, méghozzá minimum valami NextQuick, hogy gyorsabban reagáljon.

73%

V2 – RAKÉTA MÁSODIK NEKIFUTÁSRA

A sztori még mindig a régi, avagy titkos küldetésünk megakadályozni, hogy a nácik nyerjék meg a háborút, amiben néhány mérnök lehet a segítségükre, meg egy olyan fegyver, ami túlzottan nagy hatalmat biztosítana a rezsimnek. Így aztán külső nézetben lopakodunk az épületek, raktárak, romok árnyékában és falai között, hidat fogla... robbantunk, meg tankokat, továbbá néha megvédünk egy-egy célszemélyt, elintézünk néhány fontosabb tisztet. Persze, illetve a co-op még mindig élvezetes. Ahogy a multiban is el lehet ökörködni, mikor mindenki bekempel valahova, aztán mennek a fejlövések, meg a szokásos játék, hogy a lépcső mögött ülve mégis honnan a fenéből

A Sniper Elite V2 nem éppen hibamentes játék, de a co-op módnak hála bárkinek szerezhet pár emlékezetes pillanatot.

Semmi extra, az MI nem valami okos, elvileg ugye az ellenfelek meglátnak és a zajokra is felfigyelnek, de lényegében droidok, kevéske értelemmel. Volt, hogy egy mesterlövész már percek óta lőtt valahonnan, miközben az őrök fel és alá sétáltak az utcán, de nem szálltak be a bolondozásba. Neeem, ők ahhoz túl komolyak. Persze, ahogy visszalőttem (a sniperkedés belső nézetben zajlik), máris jöttek a buliba. A V2 nagy előnye egyébként, hogy ki lehet használni a szirénák és robbanások zaját, ami elrejti a puska dördülését, plusz ott az X-Ray kill, amivel alaposan tanulmányozhatjuk az emberi test felépítését, miközben az ólom kellemes vastartalmat biztosít ellenfeleink szervezetének.

A kampány 6-8 óra, plusz néhányat a korábbi DLC-k is nyújtanak, amiket most automatikusan hozzácsaptak a csomaghoz, szedett ki a snipernindzsa Józsi, aki a pálya másik végéről elvileg oda sem látna.

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT – MÉG A NOSZTALGIA IS

Van tehát egy felújított változatunk, ami tényleg egészen szépen fest az eredetihez képest, de a kora azért meglátszódik rajta, meg egy csomó extra tartalom. A játékmenet ma is működik, a lopakodás és osonás még azoknak is bejöhet, akik ezért nincsenek oda, a lesipuskázás meg továbbra is rendkívül élvezetes, miközben a V2 a második legjobb darab a sorozatban. Kár, hogy az MI-t nem érte változtatás, ahogy az is, hogy azóta a sorozatról már minden bőrt sikerült lenyúzni. Azért így is érdemes beruházni rá, bár a legjobb egyszerűen ráfrissíteni a korábbi verzióra – 10 eurót tuti megér a német és szovjet katonák belső szerveinek átrendezése.

KÓR-TÖRTÉNET
Pathologic 2

ADATOK

KIADÓ **TINYBUILD** – FEJLESZTŐ **ICE-PICK LODGE** – MŰFAJ **BEHATÁROLHATATLAN** – MEGJELENÉS **2019.05.24.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9800 FORINT.**

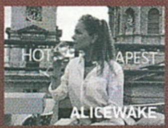
[ÍRTA **ALICEWAKE**]

A Pathologic HD a legbizarrabb, legkényelmetlenebb és legnehezebb alkotás, amit valaha láttam. A legjobb játék evör, csak soha többet nem szeretnék játszani vele. Vagyis de. Csak az nem valami kellemes. Nos, a második felvonás is hozza ezt a kivételes ambivalenciát.

Hogy lehet egy nyílt világ ennyire levegőtlen? Mármint a Pathologic 2 fullasztó. Nem mintha a Pathologic HD ne lett volna az. A két játék pedig lényegileg nem különbözik. A 2005-ös alapmű és a technikailag feljavított (erre még visszatérünk) változat szervesen illeszkedik, noha az előzmények ismerete semmilyen mértékben nem szükséges az élményhez. Ami szörnyű. Nyomasztó, nyugtalanító, megterhelő, ráadásul a játékmenet is kimerítően nehéz. De zseniális, ahogy pszichikailag felőrlik a játékost. Nem a karaktert, nem a játékos karakter iránt érzett empátiáját kihasználva, hanem az embert, aki a gép előtt ül.

A látványvilág és a játékmechanika olyan szinten súlyos, hogy az ember két óra után sírva fakad. Nem azért, mert elrontott valamit, vagy mert meghalt, és az adott utat ismét meg kell tennie. Azért, mert életben maradt. Ami további keserves és lassú, mindeközben gyorsan eszkalálódó szenvedést jelent. A játék műfaját tekintve nem horror. Sem a vizuális megjelenítés, sem a dramaturgia nem felel meg a kategóriának, mindössze túlélő karakterisztikát mutat az egyébként bizarr és nyugtalanító díszletben. A hatás viszont mellbevágó. Érdekes, hogy elvileg sokan pont ezt keresik a nehezebb, fajsúlyosabb vagy naturálisabb ábrázolással operáló címekben, a Pathologic mégsem lett műfaji etalon, viszont egy nagyon szűk körben, főleg orosz nyelvterületen mégis kultikus. Az oroszok alkotása szinte elviselhetetlenül súlyos, noha grafikailag és technikailag továbbra is a nevetségesség határát súrolja.

ÉRTÉKELÉS



A Pathologic 2 még mindig nem való mindenkinek. Leginkább senkinek sem. Elképesztően vontatott, de valahogy mégis lebilincselő, pedig annyira kellemetlen élmény játszani, hogy az egészen egyedülálló. Nagyon súlyos és nagyon orosz.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **93%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO
Komplex, végtelenül nehézkes, az atmoszféra pedig fullasztó. Elképesztően nyomasztó, mindezek ellenére lebilincselő játék.

KONTRA
Szörnyen vontatott, még mindig indokolatlanul nehéz és technikailag alacsony színvonalon kivitelezett.

84%

Művésznő, nagyon sajnáljuk, amiért nem tudtunk kereszt szerezni. Ami pedig a dalt illeti, mehet playbackről?

A játék maga ellen dolgozik: az elavult mechanika, a mentési rendszer, a dinamika szinte totális hiánya; a progresszió keserves, és a könyörtelen – alapvetően logikus, de nehezen kiismerhető – belső törvényszerűségek teljesen megmérgezik az élményt, ami ezzel együtt annyira egyedi, hogy mégis üdítő. Közben mélyen deprimáló. Ez az ambivalencia adja a Pathologic nagyságát és egyedülállóságát, még úgy is, hogy ritka ronda, kiábrándító és minden tekintetben elavult. A Torinói ló ehhez képest egy szirupos limonádé mentával és kis színes esernyővel. Technikailag játszható; az alapművel ellentétben elsőre is egyértelmű, hogy ez így néz ki, és nem driverhiba van, a képfrissítési ráta összeomlása viszonylag elfogadható gyakoriságú, textúrák és fizikai törvények pedig gyakorlatilag nincsenek. Teljesen magunkra vagyunk utalva, minden indokolatlanul nehéz és vontatott, az írott szöveg pedig közel könyvtárnyi. A történetvezetés és a játék maga is tele van olyan előre nem látható, de végzetes következményekkel bíró törvényszerűségekkel és szükségszerűségekkel, amelyek elvétése a valóságban is hatással lenne ránk, a rejtélyes kór eszkalációja pedig valós epidemiológiai modellt követ. Etnográfiailag is meglepően precíz, a történet pedig folyamatosan mozgatja a játékost, noha az esetek többségében nyilvánvalóan fogalma sincs semmiről. Csak az világos, hogy a megítélésünk életbevágó a társadalmi kapcsolatok rendszerében.

Mindenki hazudik. Prominens családok versengő érdekeinek és a körülmények miatt egyre nehezebben kielégíthető valós fizikai szükségleteknek kiszolgáltatva kell túlélnünk és megfékeznünk egy pusztító járványt, alkalomadtán megtalálni apánk gyilkosát a sztyeppe elhagyatott, önmagába zárt, szürreális, fullasztó és rideg, de mégis otthonos közegében. Végszó. A Pathologic borzasztó nehéz. Emocionálisan és játékmechanikailag is. Poe, Lovecraft, Shakespeare, az orosz folklór és realista dráma szimbiózisának monumentális architektúrája kétségbeejtő technikai kivitelezéssel. Ha ez így nem érthető, véletlenül se nyissuk meg a játékot. De tényleg ne. Valójában ez egy zseniális alkotás. Csak nehezen emészthető.

Május végén a Pathologic 2 csapata a visszajelzések okán úgy döntött, hogy állíthatóvá teszi a nehézséget.

RONCSDERBI, FEGYVEREKKEL

DARK FUTURE – BLOOD RED STATES

[ÍRTA BODAK]

Az Auroch Digital piciny fejlesztőstúdiója a Chainsaw Warrior után egy másik Games Workshop-játékba lehel új életet: ezúttal az 1988-ban megszületett Dark Future a célpont, Blood Red States alcímmel. Az idehaza jó szívvel is legföljebb obskúrusnak nevezhető asztali wargame digitális rebootja csak úgy lubickol az elődjei által épített fikcióban, de ez nem biztos, hogy elég az üdvösséghez.

ADATOK

KIADÓ **AUROCH DIGITAL** – FEJLESZTŐ **AUROCH DIGITAL** – MŰFAJ **TAKTIKAI, ROGUELIKE** – MEGJELENÉS **2019.05.16** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6900 FORINT.**

Felteszem, nem sokan ismeritek a Dark Future világát, úgyhogy fussunk egy röpke kört a Mad Max farvizén evező játék körül, mert higgyétek el, megéri. A szabályok mellé egy teljes univerzumot építettek, regényekkel és miegymással, melynek komolyságát jellemzi, hogy ebben az alternatív valóságban Nelson Mandela lett a pápa, Jimi Hendrix meg big-band zenét játszik és a „Make America Groove Again" földalatti mozgalom vezére is egyben. A popkulturális utalásokon túl viszont egy sötét világ sötét jövője húzódik meg, melynek fő motívumai, a klímaváltozás és annak következményei ma még aktuálisabbak, mint '88-ban voltak. Az ipar teljes szabályozatlansága ugyan technológiai forradalmat hozott magával, de ökológiai katasztrófába is sodorta a világot, a társadalom pedig összeomlott. Itt már a nagyvállalatok, a pénz és az erőszak az úr. Ide csöppenünk mi, fenntartani a nemlétező rendet, ami sajna unalmasabb, mint amilyennek elsőre tűnik.

Ebben a játékban a kép alapján nehéz eldönteni, milyen helyzet áll fenn: a kék kocsi vontatja a pirosat, vagy a piros lő a másikra lézernyalábokat?

SÖTÉT JÖVŐ

Pár szó erejéig azért is tartottam fontosnak kitérni a fentiekre, mert a játék a feje búbjáig elmerül a saját ősei által alkotott háttértörténelemben, igaz, ebből jobbára csak a z-mailjeinket (nem elírás, ez a helyi e-mail) olvasgatva, illetve a küldetések közötti szöveges bejegyzésekkel tudhatunk meg ezt-azt. Az Auroch Digital szakijai szemmel láthatóan alaposan utánajártak a világnak, csak azt kívánom, hogy bárcsak ennyi energiát fektettek volna a játék lényegi részébe is...

Az alapkoncepció amúgy egészen jó lenne: egy többször újrajátszható roguelike, ahol az országutakat uraló bandák mellett a folyamatosan dráguló üzemanyagárak is nehezítik az életünket. Hogy mindezzel felvehessük a harcot, egy szál autónkat orrától a faráig felfegyverezhetjük, és még fizetett segítséget is vihetünk magunkkal az útra, feltéve, ha belefér a költségvetésbe. De a megvalósítás sajnos több sebből vérzik, melyek közül elsőként az elmaradott grafika tűnik fel, ami felett még szemet is tudnék hunyni, lévén, ez egy kis stúdió szerelemgyermeke, és mert a FTL: Faster Than Light sem azért lett jó játék, mert milliónyi poligonból építkezik. Sajnos vannak komolyabb, mélyre nyúló gondok is.

NYEREGBE, FEGYVERBE

Szezononként újabb megnyíló autók és sofőrjeik közül választhatunk, köztük a játékmenetet befolyásoló eltérések vannak. Van, amelyik ütközéseknél jobb, van, amelyik jobban páncélozott, van, aki több üzemanyagot cipelhet magával, akad forgatható torony nélküli is, és így tovább. Összesen 8+1 járgány és azok illusztris sofőrjei lesznek a barátaink, az egyszerű bevezető küldetéssorozat után párosával nyílnak majd meg, minden „szezon" az előző páros egyik küldetéssorozatának teljesítése után érhető el. Jól hangzik, ugye? Nos, mindez a leginkább semmit sem nyom a latba, maximum az első pár küldetés során kell óvatosabban megválasztani a nehézségi fokozatot. Úgy tíz pálya legrindolása után már lesz elég pénzünk ahhoz, hogy bármivel felvehessük a harcot, és még mindig dúskálni fogunk a lóvéban.

Mondjuk az tuti, hogy Interceptorunk láttán James Bondot elöntené a sárga irigység: elöl-hátul fel leszünk fegyverezve, az orr és farfegyverek csak az adott

Nem mai történet

A Dark Future, mint említettük, asztali társasjátékként 1988-ban látta meg a napvilágot, de volt ám ennek is előzménye, ami szintén szült egy digitális adaptációt. Ez pedig a Battlecars, melyet a Games Workshop 1983-ban dobott a piacra, a konkurens Steve Jackson Games által készített Car Wars asztali játék ellenében, inkább kevesebb, mint több siker mellett. Mindenesetre a Battlecars is szült egy átiratot a ZX Spectrumra, még 1984-ben, azonos néven, mágnesszalagos kazettára. Ha belegondolok, hogy ilyet még én is raktam a lejátszóba, kezdem kényelmetlenül érezni magam...

irányba lőnek, míg amelyik tragacson van torony, azzal körben bármire tüzelhetünk. Elöl és középen golyós, rakétás, lézeres cuccokat aggathatunk gépünkre, hátrafele aknák, csőbombák és tüskék szórására akad majd lehetőségünk. Alapvetően három típusra bonthatjuk az arzenált: páncéltörő, páncélozatlan felület ellen jó és kiegyensúlyozott sebzéssel bíró példányok között válogathatunk. De itt is sikerült egy ordas nagy hibát elkövetni, mert bizony a felszereléseink adatait az árukon, elhelyezésükön és sebzésfajtájukon kívül nem közlik, csak súlyukból és szintjükből sejthetjük, hogy ez akkor most jobb lesz nekünk vagy sem. Fogalmunk sincs például, hogy a sörétespuska pelletjei mennyit sebeznek, vagy hogy a rakétavető hány rakétát lő, azok darabonként milyen sebzéssel bírnak, vagy hogy a lézer a távolsággal arányosan veszít-e az erejéből. Marad a találgatás és próbálgatás, ami nem túl szórakoztató.

Ugyanez igaz az upgrade slotokra is, ahova mindenféle finomságot aggathatunk a sebzésnöveléstől a páncélig, de hogy milyen mértékben válnak ezek hasznunkra, csak találgathatunk. Jobban belegondolva logikus, mivel amúgy sem árulták el, hogy mennyit sebez a gépágyú, már tökmindegy, hogy húsz vagy harminchárom százalék bónuszt adnak hozzá, nemde? Mindezek a hiányosságok annak fényében különösen furcsák, hogy a Dark Future eredetileg egy asztali, körökre osztott játék volt. Egyetlen erre utaló nyom maradt csupán, a Command Mode, ahol az időt lelassítva osztogathatunk parancsokat, melyeket aztán sorban egymás után hajt végre a gép. Néha ugyan hasznos, főleg, ha a toronnyal akarunk nagy tempó mellett becélozni valakit, vagy több mindent akarunk végrehajtani egyszerre, de el lehet lébecolni nélküle is a gyorsbillentyűk segítségével.

AZ ISMÉTLÉS A TUDÁS ÉS EGYBEN AZ UNALOM ANYJA IS

Az eddigieket még el is felejteném, ha a roguelike stílus rákfenéje, az önismétlődés nem, vagy csak relatíve sokára ütné fel a fejét. De nem így van, sajnos nagyon nem. Küldetésből alig akad pár: lőjünk szét adott mennyiségű járgányt/kamiont, jussunk át adott mennyiségű blokádon, kísérjünk el egy autót adott távolságra, segítsünk az egyik oldalnak egy bandaháborúban, lopjunk adatot egy kamionról, úgy, hogy mellette haladunk adott ideig. Ezek három nehézségi fokozatban jelentkeznek, néha módosítókat is kapunk hozzájuk (egyik oldala mindenkinek gyengébb, ütközéssel többet lehet sebezni, miegymás), de úgy a huszadik után nem tudnak újat mutatni. Sőt, egy idő után már kihívást sem nagyon.

De még mindezek mellett is lehetne változatos a játék, ha az összecsapások emlékezetesek és/vagy izgalmasak lennének, vagy némi stratégiát követelnének, de ezt sem sikerült összehozni. A legjobb taktika kivétel nélkül az, hogy az ellenfél mögé kerülünk, ráirányítjuk az összes fegyverünket, rálövünk mindent, aztán ráturbózunk, hogy érezze a törődést, mindeközben nonstop szórjuk az aknákat, hogy kevésbé legyen vonzó az alfelünk a nyomunkban loholó rajongók számára. Ezt ismételjük addig, amíg meg nem döglik a célpont. Persze közben fékeznek, kerülnek, felborulnak (vagy mi borulunk fel), ami picit nehezíti a feladatot. A monotonitást csak a mazsolakísérgetős missziók dobják fel valamelyest, ahol elviekben két kocsit irányítunk. Elviekben, mert az a legegyszerűbb, ha a kísérendő autót beállítjuk állandó 160-as tempóra, mi pedig lesöpörgetjük azt, aki a közelébe megy, de ez legalább néha változatos helyzeteket szül.

És ha már amúgy is ismétlésről beszélünk, nem mehetünk el a zene mellett sem, mely a változatosság legkisebb jegyét sem mutatja fel, de legalább nem idegesítőek a dallamok. Nem úgy, mint az ütközések hangjai, ahol a fémes csikorgásnak talán három-négyféle változatát fogjuk hallgatni, miközben a fegyverek effektjei is inkább csak úgy vannak.

A Dark Future voltaképpen a Carmageddon-széria unokafivére, ami nemcsak rombolásban kiváló, de stratégiai irányt is vesz.

A VASÁRNAPI SOFŐR

Túl sok jót nem mondtam a játékról, pedig nem kifejezetten rossz, úgy napi félóra erejéig el lehet vele szórakozni. Tényleg nagyon sajnálom, mert amúgy szerettem volna szeretni, a Mad Max-utánérzés és az autós taktikázás-lövöldözés ámokfutással egybekötve kifejezetten ínyemre való lett volna. És ha már szóba került Max Rockatansky, a Dark Future 21 eurós listaáráért már meg lehet venni az Avalanche-féle Mad Max-játékot is, ami ugyan szintén repetitív, fegyvert nem aggathatunk a kocsira, de még mindig mérföldekkel szórakoztatóbb. Feleennyiért mobilra telitalálat lehetett volna, jelen formájában és a kínált tartalom mellett viszont csak mélyen leárazva tudnám nyugodt lelkiismerettel ajánlani.

ÉRTÉKELÉS

Az elképzelés jó, de a játékmenet számos ponton defektes és átgondolatlan. A kihívás meg annyira nulla, hogy a „roguelike" jelzőt akár el is hagyhatjuk.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

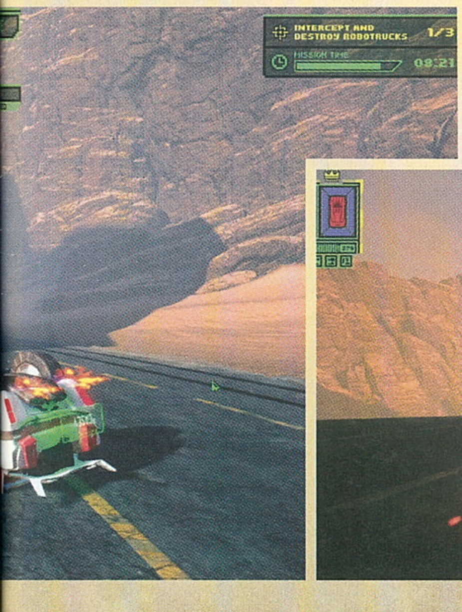
PRO

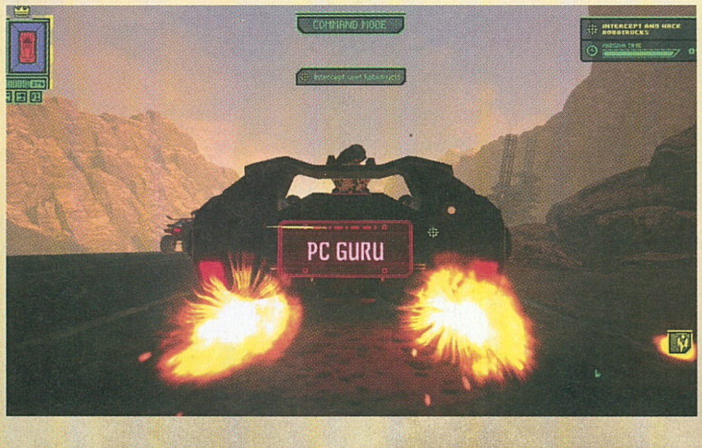
Országúti igazságosztót játszani jó móka, a világ hátteréről sokat megtudhatunk.

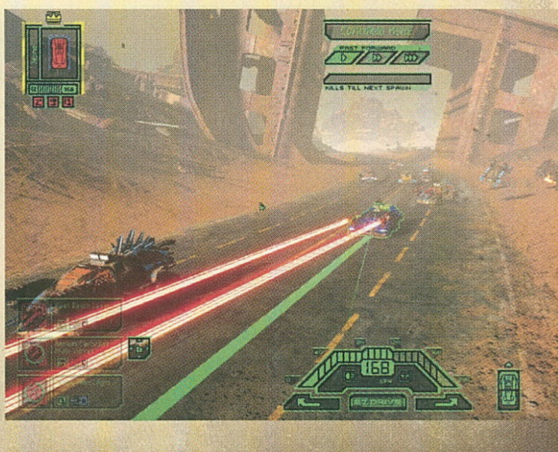
KONTRA

Ezer sebből vérzik, hamar unalmassá válik, taktikázni lehet, de fölösleges.

65%







ZÖLD VESZEDELEM A VÖRÖS BOLYGÓN

ADATOK
KIADÓ **PARADOX INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **HAEMIMONT GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.05.16** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] Új szintre emelt kolonizáció: a Surviving Mars egy évvel az alapjáték után kapta meg az első igazi bővítményét, ott pótolva ki az alapjátékot, ahol arra leginkább szükség volt. A relatíve céltalan honosítást ezzel felváltotta a teljes terraformáció.

A 2015-ös Mentőexpedíció sikerét meglovagló túlélős játékok árnyékában talán jogos feltenni a kérdést: képezheti-e jogvédett szellemi tulajdon részét egy olyan általános ötlet, mint a Mars megregulázása, mikor a téma maga az irodalom és a szórakoztatóipar szerves részét képezi lassan egy évszázada? És egyáltalán szükség van-e egy híres mű feldolgozására, amennyiben az abban szereplő ötletek és elképzelt technológiák már-már fájdalmasan hitelesek és realisztikusak? A Surviving Mars esetében a kérdés azért is kerülhet elő, mert a Tropico-sorozattal befutott Haemimont városépítős stratégiája legalább annyit köszönhet Kim Stanley Robinson kultikus és megkerülhetetlen Mars-trilógiájának, mint az elmúlt évek egyik legjobb társasjátéka, A Mars terraformálása – csak épp ők pont azt a témát ugrották át, amiről a Marssal kapcsolatos legtöbb könyv és film lényege szól. Magát a terraformálást.

TÁVOLI ARBORÉTUM

A kiadót látva persze ez nem teljesen meglepő, elvégre az elemekre bontott tartalomra alapozott fejlesztési modellel operáló, ennek ellenére fantasztikus játékokat gyártó Paradox előszeretettel ad ki sok szempontból hiányos címeket, hogy azok később, az akár több mint egy évtizedes terméktámogatás során csiszolódjanak és bővüljenek tovább, és a Surviving Mars számára most jött el ez a pillanat. A Green Planet ugyan a sorban már a játék második bővítménye, de minden szempontból ez az első igazán nagy toldalék, amely végre igazi végcélt ad az építgetésnek – most már ugyanis nem szimplán csak az a feladat, hogy az emberiség megvesse a lábát a vörös bolygón, hanem azt teljes egészében át is kell formálnia, a poros pokolból zöldellő erdőkkel tarkított földszerű planétát varázsolva.

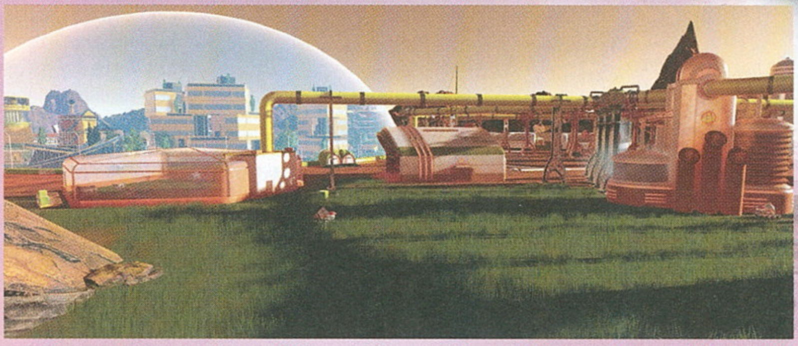
Meglepő módon ez nem egy szimpla végcél, amely csak a játék utolsó szakaszában válik aktuálissá. A terraformálás folyamatát a lehető legkorábban meg kell kezdeni, a bolygó átformálása ugyanis iszonyatosan sok időt vesz igénybe, és egy olyan komplex folyamat, melynek számtalan mozgó eleme van. A bővítmény négy szempontot vesz figyelembe a bolygó átszabásához: az atmoszférát, a hőmérsékletet, a vízfelületet, valamint a vegetációt. Ezek befolyásolásához teljesen új épületeket, sőt egészen új épületkategóriát kapunk, amik a fenti mutatók pozitív irányba való eltolását hivatottak elősegíteni.

A listából a légkört a legkönnyebb befolyásolni, a nyersanyagkitermelés során keletkezett kőhulladékot elégetve lehet CO_2-t a légkörbe juttatni, és az így létrejövő/felerősödő üvegházhatás már teszi is a dolgát. Ez segít a hőmérséklet emelésében is, de ehhez a bolygó geotermikus energiája is használható. A víz már trükkösebb, a felszínre hozott/lecsapódott nedvesség ugyanis alapjáraton fagy, így ez igazán akkor jön a képbe, ha a bolygó már elég meleg; körülbelül ez mondható el a vegetációról is, amely zuzmók, nagyobb növények betelepítésével terjeszthető el, szó szerint zöldbe borítva a bolygó felületét.

> Habár a Green Planet az alapjáték megjelenése után érkezett, érdemes hamar elkezdeni a terraformálást.

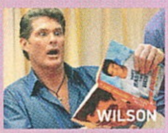
AZ ÁRNYOLDAL

A folyamat a különleges projekt elvállalásával és teljesítésével időnként kicsit fel is gyorsítható. Lehetőség lesz a jégsapkák megolvasztására, jégaszteroidák elégetésére a légkörben, de űrtükröt is hadrendbe állíthatunk. Csakhogy ennek és a terraformálásnak is vannak hátulütői: egy bizonyos szint felett megjelenhet a savas eső, megsűrűsödhetnek a marsrengések. Ez azonban nem feltétlenül nagy ár egy lakható bolygóért, ahogy a közel 6 500 forintos Green Planet sem éppen egy megfizethetetlen kiadás – nélkülözhetetlen kiegészítésnek viszont már annál inkább nevezhető!



A Mars nagy előnye a Földdel szemben, hogy a felszínén nem találunk darazsakat, csak méhsejt mintákat.

ÉRTÉKELÉS



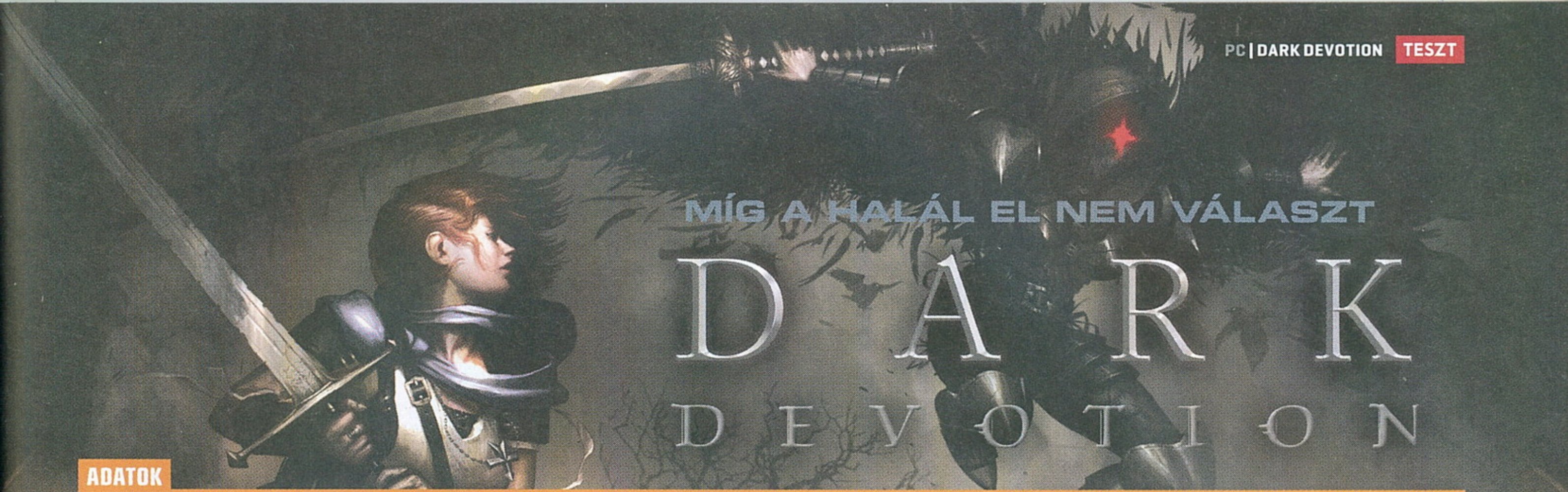
A tartalomban nemigen bővelkedő Surviving Mars a Green Planettel vált valamennyire befejezetté: végre van igazi célja is, az odáig vezető út pedig nemcsak kemény és hosszú, de kifejezetten élvezetes és látványos is.

TALÁLÁS:	85%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	88%

PRO
A kolonizálás új végcélt ad, emellett fantasztikus a folyamata, a zöldbe boruló Mars pedig gyönyörű.

KONTRA
A drónok menedzselése még mindig problémás, az állattartás külön fizetős tartalom.

85%



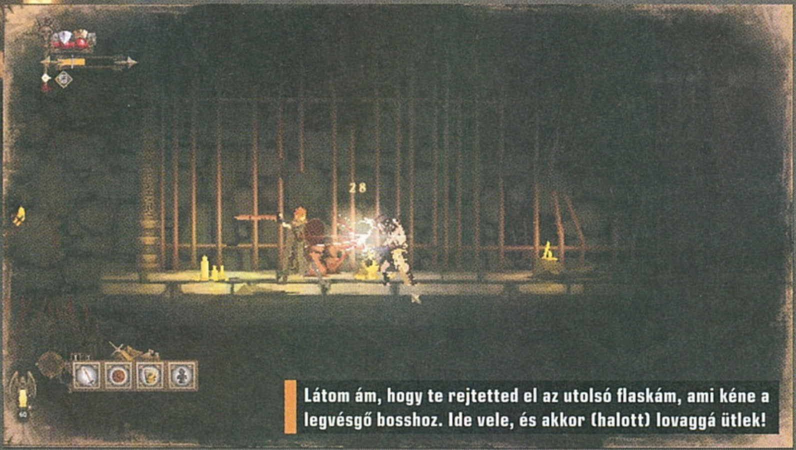
MÍG A HALÁL EL NEM VÁLASZT
DARK DEVOTION

ADATOK

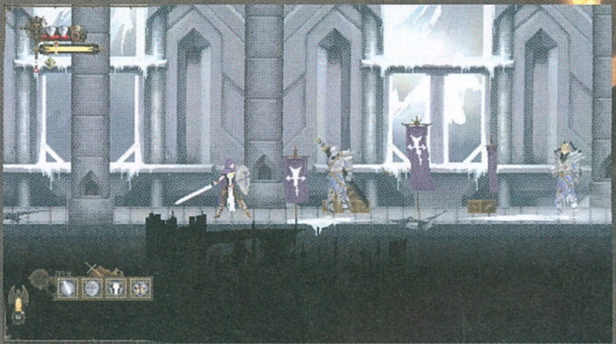
KIADÓ **THE ARCADE CREW** – FEJLESZTŐ **HIBERNIAN WORKSHOP** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.04.25.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

[IRTA BRITPOPPER]

A DARK SOULS SIKEREIT MIND A MAI NAPIG NAGYON SOKAN PRÓBÁLJÁK MEGLOVAGOLNI, ÉS EBBEN A MEZŐNYBEN A LEGÚJABB JELENTKEZŐ A 2D-S PIXEL ART LÁTVÁNYVILÁGBA MÁRTOTT, ÉJSÖTÉT HANGULATTAL MEGÁLDOTT DARK DEVOTION, AHOL MINDEN EGYES SZÖRNYSZÜLÖTTEL KEMÉNYEN MEG KELL KÜZDENÜNK A TOVÁBBJUTÁS ÉS EGYÁLTALÁN A TÚLÉLÉS ÉRDEKÉBEN.



Látom ám, hogy te rejtetted el az utolsó flaskám, ami kéne a legvégső bosshoz. Ide vele, és akkor (halott) lovaggá ütlek!



A mindössze három francia fejlesztő boszorkánykonyhájából április végén kikerült, RPG elemekkel fűszerezett akció-fantasy Dark Devotion korábban azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy a dark fantasy legszebb sajátosságai mellett egyenesen Souls-játékok szintű nehézséget ígért egy 2D-s platformerbe ágyazva, ami bár a 2016-os Salt and Sanctuary óta nem újdonság – sőt, itt-ott még a Dead Cells is eszünkbe juthat –, ám még így is merész vállalkozás.

KI ITT BELÉPSZ...

A történetben egy templomos hölgyet alakítunk, aki a külső világot hátrahagyva egy misztikus és nem kevésbé veszélyes ősi Templomba érkezik, hogy ott szembeszálljon a gonosszal és annak minden ocsmány csatlósával. A pixel art látványvilág engem képes levenni a lábamról (mai napig egyik kedvenc point & click kalandjátékom, az erős H. P. Lovecraft-i hatásokat mutató The Last Door is ebben a stílusban fogant), a játék helyszínéül szolgáló Templom pedig igen nagy, többféle útvonallal, portálokkal és titkos átjárókkal, szóval lesz mit felfedeznünk. A célunk egyébként roppant egyszerű: éljünk túl. Haladunk előre, csapdákat kerülgetünk, átjárókat aktiválunk, az elénk kerülő ellenfeleket pedig megpróbáljuk a lehető legkevesebb életvesztéssel legyilkolni – ez utóbbi azért nem lesz leányálom. A legyőzött ellenfelekből különféle tárgyakon és fegyvereken túl néha pulzáló lila lelkek esnek ki, amiket érdemes serényen gyűjtögetnünk, hiszen ezek segítségével oldhatunk ki új képességeket.

PIXEL ART KIHÍVÁS A DARK SOULS NYOMÁN, AMIT A NÉHA KIEMELKEDŐ ZENE ÉS A BOSSOK DOBNAK FEL.

Halál esetén ezek a lelkek szerencsére megmaradnak, és nem vesznek el úgy, mint a Dark Souls vagy épp a Dead Cells esetében – ez mindenképp nagy segítség a gyorsabb fejlődésben és szintlépésben. Életerőnk és pajzsunk mellett a staminánkra is fokozottan oda kell figyelnünk, hiszen eleinte 2-3 ütés is nullára redukálja, ami bizonyos harcokban (főként bossoknál) végzetes lehet.

Oda kell figyelnünk arra is, hogy milyen buildet építünk ki magunknak, hiszen nem mindegy, hogy rozsdás kard + törött pajzs, netán íj + rozsdás pajzs, vagy csupán egyetlen – két slotot foglaló – kétkezes batár kard van nálunk, hiszen mindnek megvan az előnye (pl. nagyobb sebzés), de egyben a hátránya (pl. lassúság) is. Templomosként nagyon fontos a hitünk, amit a játék pontokban mér, és szintén a leölt ellenfelekből nyerhető ki – segítségével lezárt ládákat és oltárokat oldhatunk fel. Érdemes kitapasztalni a számunkra legkedvezőbb fegyverkombinációt és támadási technikát, de sose bízzuk el magunkat, mert hiába vagyunk sokszorosan táposak a gyengébb rémségekkel szemben, a játék random képes halálos csapdákat bedobálni a semmiből, úgyhogy jobb, ha nyitott szemmel portyázunk! Sajnos ugrani nem tudunk, ellenben akármilyen magasról esünk le, nem sérülünk. Viszont ha biztosra akarunk menni, akkor zuhanás előtt térdeljünk le, hogy szemrevételezhessük, miféle borzalmak várnak ránk odalenn.

A Dark Devotion ugyan nem váltja meg a műfajt, de tisztességes iparosmunka lett. Kevésbé a dinamikusabb, inkább a megfontoltan haladós, taktikázós játékmenetet kínálja, stílusos látványvilággal, többnyire átlagos, de a nagyobb harcoknál néha kiemelkedően szép zenékkel, kegyetlen nehéz, de egyben igazán kreatív bossfightokkal és a netflixes Castlevania-sorozatra hajazó sötét atmoszférával. Souls-veteránok is tehetnek vele egy próbát, de a 2D-s platformerek híveit se riassza el az elsőre bitang nehéznek tűnő kalandozás, hisz kellő gyakorlással bármin túljuthatunk, halál esetén pedig csak a haladásunk vész oda, és az is csak akkor fájdalmas, ha nem aktiváltunk korábban egy checkpoint-oltárt. Bár sokszor meghalhatunk, de pont ez adja meg a Dark Devotion sava-borsát.

ÉRTÉKELÉS

Ha tetszett a Salt and Sanctuary és a Dead Cells, akkor nagyon nem lőhetsz mellé a Dark Devotion dark fantasy-köntösbe bújtatott, a túlélésre és taktikázásra kihegyezett játékmenettel megáldott kalandozásával sem.

TÁLALÁS:	82%
TARTALOM:	79%
JÁTÉKÉLMÉNY:	81%

PRO

Stílusos pixel art grafika, nem túlbonyolított játékmenet, gyenge gépigény.

KONTRA

Az ugrás és egy épkézláb inventory hiánya, összecsapott térkép, bosszantó bugok.

80%

HÁROM KIRÁLYSÁG

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

[IRTA TIKA] Mint azt tudjátok, Kínába látogatott az új Total War, és a 3. századi zűrzavarban kell rendet vágni olyan legendás, fél seregeket összecsomagoló harcművész hősökkel, amilyeneket eddig csak a Warhammerben és a Koei kaszaboldáiban láttunk.

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **CREATIVE ASSEMBLY** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.05.23.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 500 FORINT.**

A Total War-sorozat a háború művészetének megtestesülése a számítógépes játékok között, és közel húszéves fennállása alatt az ókori Rómától egészen a XIX. századig, a brit Creative Assembly keze alatt formálódtak a véres kezű hadurak sógunokká, császárokká – akár gyakorta visszatérő vendégként is (Medieval I-II, Rome I-II, Shogun I-II). Aztán 2016 májusában a széria összebútorozott a Games Workshop brutális fantasy univerzumával, a Warhammerrel, és beköszöntött a sárkányok, óriások kora, amely még mindig adós egy utolsó fejezettel. Ekkor a konvencionális, történelmi korokra épülő vonal egy pillanatra megtörni látszott, de a Thrones of Britannia hamarosan sínre tette azt is, és lassan szállingózni kezdtek a hírek, hogy a következő célpont Kína lesz…

Na, jó, de miért éppen Kína? Nos, a három királyság néven emlegetett történelmi időszakban (i.sz. 184-280) szerény becslések szerint 40 millió ember vált a polgárháború áldozatává, ez mindmáig egyedülálló „rekord" a hadtörténet lapjain, ugyanakkor a Total War szemszögéből egy olyan kor, amit érdemes bemutatni. Az adaptáció során aztán a fejlesztők két irodalmi műre is támaszkodtak, az egyik a 3. században íródott Records of the Three Kingdoms című elég vaskos kínai kézirat, amely a hivatalos történetírás része (a kínaiak elég szorgosan lejegyezték minden egyes dinasztia történetét), másrészt ott volt a Romance of the Three Kingdoms történelmi regény a 14. századból (A három királyság regényes története).

Eme utóbbi, nem éppen rövid műben (több száz szereplő sorsát követi, majd félszáz csatale-írással dúsítva) Luo Guanzhong úgy játszott a tényekkel, mintha csak hollywoodi forgatókönyvet írna, jó érzékkel drámát és romantikát csepegtetett a szárazabb részekhez, valamint az időközben születő legendák, mítoszok nyomán a tábornokokból, harcosokból szuperhősök, a politikusokból pedig sarkosabb, idealizált figurák lettek. A játék végül mindkét irányvonalat beépítette, így ha Records módban játszol, akkor a hagyományos testőrséggel megjelenő földi halandók lesznek a tábornokokból, de amint átkapcsolsz Romance fokozatba, máris különálló, egész alakulatokat felszecskázó hősökké válnak, akik nem mellesleg az ellenség tábornokaival is párviadalokat vívhatnak a csatamezőn, és egy-egy győzelem az ütközet sorsát is megpecsételheti…

Új szintre lép a történelmi Total War-sorozat, de reméljük, lesz még olyan korszak, ami az ősi Kínát is képes alaposan lepipálni.

ONCE UPON A TIME IN CHINA…

Szaladjunk át az adott történelmi szituáción! Szóval a 2. század végén Kínát a Han-dinasztia uralta, és ahogy az a zenitjén már túlhaladt birodalmaknál lenni szokott, a magas adók, korrupt hivatalnokok és az országot sújtó éhezés életre hívott egy felkelést, olyan jelszavakkal, mint az egyenlőség és a földosztás. A taoista zendülők egyezményes viselete a fejükre tekert sárga kendő volt, így a Sárgaturbánosok nevet kapták (előrendelői bónuszként elérhető ez a frakció is). A sors fintora, hogy a felkelés leveréséhez a császár által szinte korlátlan hatalommal felruházott tábornokok csak tovább növelték a káoszt, aztán amikor Ling császár meghalt, Dong Zhuo, egy véreskezű

A Három királyság filmeken

A Három királyság korát megidéző mozifilmek közül egyértelműen a 2008-as Vörös szikla a listavezető. A John Woo rendezte monumentális alkotás minden idők egyik legdrágább kínai filmje, olyan sztárokkal, mint Tony Leung vagy Takeshi Kaneshiro. A film középpontjában a Vörös sziklánál megvívott csata áll, egyébként ez a játék késői periódusával cseng össze, a három részre szakadt Kínával. A tengeri ütközet mellett egy nagyszabású szárazföldi csatát (a teknősformáció parádés) is végig lehet izgulni, epikus, kortalan mű, ma is bátran ajánlható... Időrendben a 2011-es Az elveszett kardforgató című mozi jön, ami a kor egyik legendás harcosának, Guan Yunak a történetét mutatja be, Donnie Yen-nel (Ip Man) a főszerepben. Végül még a The Assassins (2012) található a témában, egy Chow Yun-fat film, Cao Cao utolsó éveiről, összeesküvésekről, árulásról.

hadúr, letaszította a trónról a 13 éves örököst, és a helyére bábként a volt uralkodó kisebbik fiát ültette. Zhuo ellen persze átfogó „kampány" indult, sorban lázadtak fel a tartományi vezetők, és az ország lángba borult. A játék induló frakciói egyébként többnyire ebből/ezekből a (az eleinte még Han-restaurációért indított) koalícióból kerülnek ki, mint Liu Bei, Yuan Shao, Cao Cao vagy Sun Jian – összesen hatan. Három további szereplőt a fontosabb kormányzók közül válogattak be, és a kor két nagy banditavezérének a szerepét is felvehetjük. A végső, tizenkettes létszám pedig úgy jön ki, hogy Dong Zhuo is elérhetővé válik, ha a seregét a játékban legyőzzük, és elérjük a legmagasabb rangot.

A főszereplők mindegyikéhez köthetők bizonyos történelmi személyek, legendás hősök, például Liu Beinél a részeges Zhang Fei vagy Guan Yu a híres Zöld Sárkány pengével, de említhetnénk Zhuo főemberét, Lü But, a kor legyőzhetetlennek tartott harcosát. Szóval ilyen alakok fordulnak meg a nemesi udvarokban, és ők állnak majd a seregek élére, illetve a fontosabb kormányzati szerepkörökhöz is ebből a készletből csemegézhetünk. A rengeteg egymásra hasonlító név között könnyű eltévedni, pedig a karakterek között a háttérben egy kapcsolati háló feszül (házasság, rokonság, harcostársak közötti barátságok), amely a tradicionális Kínára oly jellemző harmóniára van kihegyezve, tehát ügyelni kell, hogy összeillő karakterek kerüljenek a megosztott pozíciókba. Amúgy a legyőzöttekre sok esetben kivégzés vár, amelynek az említett kapcsolati hálón a rokonok, barátok között lesznek utórezgései, de váltságdíjat is lehet követelni, sőt az elfogott tábornokok a saját udvarba is átcsábíthatók.

SZENTHÁROMSÁG A CSATATÉREN IS...

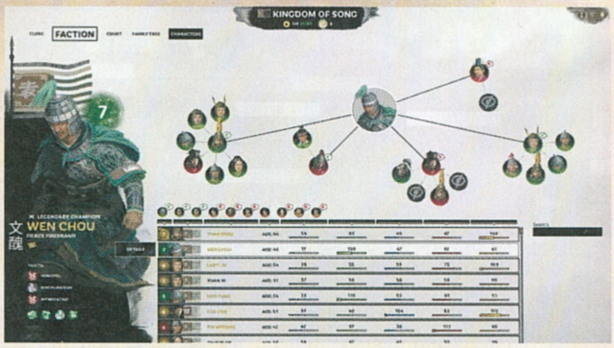
A T3K hadseregei teljesen új alapon szerveződnek, először is minden tábornok egy 6 egységből álló állandó csapatot (kíséret címén) toborozhat magának, amely a totális vereség (tábornokok halála) kivételével kvázi elpusztíthatatlan, ezért ha egy formációt teljesen ledarál az ellenség, egy-két kör múlva újra visszakapjuk (ugyanolyan szinten, mint volt), csak nyilván várni kell, amíg a létszám feltöltődik. A lejárt szavatosságú egységeket természetesen el lehet bocsátani, de akkor az újak az alapokról kezdik a tapasztalatgyűjtést. Egy seregben végül összesen három tábornok lehet, és a különböző karakterek eltérő készletből meríthetnek a toborzásnál, például a katapultot vagy a számszeríjászokat a stratégoszok vehetik csak fel.

Eközben minden karakter leginkább a saját kíséretének tud bónuszokat átadni, a háromból egyet pedig kinevezhetünk hadseregtábornoknak. Javasolt egy olyat, aki az egész seregre érvényes okosságokból a legerősebbet birtokolja. Az arcok mögött végig komoly fejlődés van, páncélokat, fegyvereket, tanácsadókat lehet párosítani a hősökhöz, egyre jobb pacikat rakni alájuk, és figyelni, hogy az elégedettségértékük mindig magas legyen, mert a morgósabbak könnyen faképnél hagyhatnak minket.

FOLYÓK KÖZÖTT...

A kampánytérképet általában minden epizódnál a mennybe menesztjük, de a mostani egy különösen jól sikerült darab. Egy apró kis kitérő az újonnan becsatlakozóknak: a Total Warok receptje mindig ugyanaz, birodalomépítés főleg hódítások árán, és a körönként bontásban cirkáló seregek valós idejű csatákban, egy külön, a környezetnek megfelelő pályán (ha várfal is van, akkor ostrom keretében) pofozzák le egymást. A Three Kingdoms esetében egy kör egy évszaknak felel meg, viszont nem négy évszak van, hanem öt (az aratásé a plusz egy), és a körönként bontásban, amíg lógatjuk a lógatnivalót, a nap addig sem áll meg, tehát a napszakok is váltakoznak. Látványban mindez elég ütősen fest, szép az éjszakai bevilágítás, az évszakok megjelenítése – a havazás vagy a tavaszi virágzás különösen, és az utakon zajló forgalomtól a ligetekben bóklászó őzekig rengeteg apró részlet lett kifaragva. Kínában ekkor már létezett a Nagy Fal, ennek a nyomait is láthatjátok, de ami nagyon nagy poén, hogy a birodalmat átszelő két nagy szalagon, a Jangce- és a Sárga-folyón a seregek lehajózhatnak, illetve az átkelőhelyeknek szintén megvan a maguk stratégiai jelentősége.

Jó, hát elégedetlenkedni lehet, meg követelni az egyenjogúságot, de a parittyákkal akkor sem sokra mentek a hadigépezetekkel szemben.



Kedves divatőrültek! Legújabb kollekciónk a háború és pusztulás jegyében született, vörös kabáttal, ami kiválóan utánozza a lángoló városok árnyalatát.

A tartományi tagozódás pedig a Thrones of Britanniában látott rendszer továbbgondolása. A központ minden esetben egy város, de legalább egy, saját helyőrséggel rendelkező külső termelőegység is tartozik hozzá, olyan, mint a farm, bánya, lótenyészet, miközben a többségük ritka (például jádét vagy sót bányászó helyből nem sok van), tehát rengeteg pénzt hoz a konyhára, és néha még a frakciót erősítő bónuszokat is.

A játékban ugyan két alapvető nyersanyag van (arany és étel), de a legtöbb frakcióvezér kapott egy egyedi mérőszámot is, például Cao Cao, mint a kampánytérkép géniusza, a hitelességet, ennek segítségével (a Warhammer Nemes elfjeihez hasonló módon) befolyásolhatja a frakciók közötti kapcsolatokat, sőt háborúkat robbanthat ki.

Az eltérő karakterű főhősök tehát eltérő elemeket használnak a játékmenetben. Vegyük, mondjuk, Yuan Shaot, a Zhuo elleni koalíció szellemi vezérét: ő az arisztokrata származás miatt a Vérvonal matériával bűvészkedik, és a játék kezdetétől fogva létrehozhat szövetségeket (ez másnál ranghoz van kötve), az elfoglalt településeknél pedig egy plusz opciót dob fel a gép „tankolunk és megyünk tovább" jeligével (ha hajlandó áldozni erre a nyersanyagból). Továbbá nem csupán tábornokokból építhet sereget, hanem kapitányokból is, utóbbiak közemberek, viszont rögtön egy komplett kísérettel csatlakoznak be, szemben a toborzottakkal, ahol a teljes létszám csak lassan töltődik. Említhetném persze Dong Zhuo-t is, aki a legdurvább kampányelemet kapta, és ezt úgy hívják, megfélemlítés, s ez pont ellentétesen működik, mint a többi, azaz a maximum értékről indul – itt adja le a pozitív bónuszokat, és minden körben egyre csökken, aztán így kerülünk egyre nagyobb trutyiba. Ahhoz hogy az érték nőjön, településeket kell felégetni… hát nem bájos?!

A Thrones of Britannia már jelezte, hogy az egyedül kószáló ügynökök kora lassan lejár – ott konkrétan egy szem sem volt belőlük, és a T3K-ban szintén nincsenek házalók, viszont a kémeket kár lett volna csak úgy kihajítani, így ide összehozták a kor CIA-s megfelelőjét. Egy külön kémhálózat felületet, ahol a szereplőket elküldhetjük beépülős missziókra, és a kínai titkosügynökök körről körre ássák be magukat a kijelölt ellenfélhez, aztán lehet csemegézni olyan lehetőségekből, mint a javak lerablása, kifürkészni, merre indul a célszemély serege, netán ellentéteket szítani a karakterek között, vagy rábírni egy tábornokot, hogy csatlakozzon a mi ügyünkhöz. A kémek száma egyrészt a frakciófőnök rangjától, másrészt az új fejlesztési fa ezen ágán elért eredményétől függ, utóbbi ténylegesen egy fa, amelynek a virágait, kvázi új épületeket, egységeket, rendeleteket 5 körönként csomagolhatjuk ki.

„AZ ILYEN FÁK-SUI DOLOG." (CSOKI – ÜVEGTIGRIS)

Az új Total War nemcsak külsőségeiben, de filozófiájában is megidézi az ősi Kínát. A játékmenetben például a Wu Xing, egy régi kínai irányzat érvényesül, amely arról szól, hogy a chi ötféle megtestesülése mindenhol jelen van, a gyógyászattól az asztrológiáig. Ha körülnézel a játékban, mindenfelé ezt az öt alapszínt látod. Az Öt elem – piros (Tűz), zöld (Fa), kék (Víz), sárga (Föld) és lila (Fém) – jelenik meg az egységkártyákon, az épületeken és a hősök karakterlapjain, miközben ezek a jelölések egymást erősítő vagy éppen gyengítő hatásokat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A PRESZTÍZS A NYERŐ

A játék első felében minden pénzt a városok (főépület) és a külső termelőhelyek fejlesztésébe kell ölni, ugyanis a ranglétrán csak presztízspontokkal lehet menetelni (az imént említettek adják). Az újabb rangok oldják fel például a kémeket, az új hadseregek felállításának jogát, és az udvartartásunk olyan pozícióit (kancellár, adminisztrátorok etc.), amelyek az egész frakcióra érvényes bónuszokat dobják.

JÓ SZOMSZÉDSÁG, ÖRÖK ÉLET

Minimum egy szomszédot nem cseszegetünk, és a lehető leggyorsabban kereskedelmi partnerré tesszük. Kezdetben ugyanis a gyors területfoglalás a cél (a Han-birodalom kvázi szabad préda), márpedig simán előfordulhat, hogy sem halászfalut, sem farmot nem sikerül behúzni, na, ilyenkor jön jól egy „barát", akivel pénzt cserélhetünk élelemre. Illetve ha túltermelésünk van, a fölösleget tessék eladni!

TISZTA KÖZÉPKOR

A csatákba mindig vigyünk lovasságot, ez a leggyorsabban fejleszthető haderőnem, csak a győzelem felirat után tessék bőszen levágni a menekülőket (a főhősök és a lovasság a legjobb üldözők). A katapulthoz is ragaszkodnék, ezzel ugyanis távolról gyomlálhatók ki az olyan veszélyes egységek, mint a számszeríjászok. A lándzsás kompániákból a pajzsosokat kedveltem, mert jobban bírják a nyílzáport…

Ennek a barátságnak már lőttek. Kémeink jelentették, ahogy a város ura a rivális Józsival csencselt, ez pedig főbenjáró bűn.

eredményeznek. A stratégoszok (kék jelölés) például a szintén kék jelölésű íjászoknak adják át a legtöbb bónuszt, adminisztrátorként a kék kis ikonnal megjelölt oktatási és kereskedelmi épületek hatásait erősíthetik, a reformok közül is a hasonló tartalmú (kereskedelem, oktatás, kémkedés) intézkedésekkel lesznek kölcsönhatásban. A filozófia szinte mindenre ráhúzható, harcászattól a gazdaságig, és mindenhol megtaláljuk a nyomait, ami, valljuk be, bámulatos...

KÉREM SZÉPEN! (VAGY KITÉPEM A BELEDET)

A Total War általában a csatákról szól, a tárgyalóasztalhoz maximum csak azért ül le az ember, hogy amíg a fél világot legyilkolja, addig a másik fele hagyja békén, és lehetőleg a legutolsó kis szutykos nemzettel is megkösse a kereskedelmi egyezményt. Nos, a Three Kingdoms megtette azt, amit 19 évig egyetlen epizód sem tudott – egyszerűen megcsinálta A Szent Diplomáciai Panelt, így nagybetűvel. Régi sirámok teljesültek be hirtelen, mint hogy lehet végre területet adni-venni, illetve cserélni, szóval, ha a szomszédnál van a városomhoz tartozó farm, akkor nem muszáj szétverni, el is lehet szépen kérni... vagy csúnyán, mert minden diplomáciai üzenethez csatolhatunk egy „Mert különben..." fenyegető passzust. Apróság, de nincs korlátlan kereskedelem fűvel-fával, az engedélyek száma ugyanis korlátozott. Aztán arról is ejtsünk szót, hogy a 3. században a kínai hadurak magas fokon űzték a politika című mesterséget, ez itt leginkább a koalíciók kialakításában nyilvánul meg, és szinte tökéletesen. Nem úszod meg, muszáj lesz barátkozni, és ezek a koalíciók (nálam legalábbis) tartósak, jól funkcionáló egységek, olyan kiegészítésekkel, minthogy a partnerek szavazással döntenek az új tagok csatlakozásáról. A vazallus-hűbérúr relációban már voltak bonyodalmak, a keretbe belekényszerített népeket bizony egyszer-kétszer elragadta a szabadság fuvallata, de épp az ilyen mozzanatok adják a játék sava-borsát.

HARCOSOK VILÁGA...

Elérkeztünk a Total Warok legfontosabb „báját" adó elemig, a csatákhoz. Egyrészt a hagyományos, formációkra építkező harcászatban Kína sem tud sok újat mutatni, majd húsz éve csiszolgatják a rendszert – gyakorlatilag nincs hová fejlődni, kardok, lándzsák, íjak és a kő-papír-olló, ez van. Nyilván gyönyörű, tüzes nyilak az égen, brutális mészárlások, tökéletesen mozgó alakzatok, de volt időnk hozzászokni. Másrészt az ismétlő számszeríj, a birodalmi pajzsosok és a többi egyedi egység azért fog még itt szíveket megdobogtatni, különösen, ha Romance módban játszol, és szeretnéd megtudni, vajon Lü Bu tényleg legyőzhetetlen volt-e (megsúgom, nem, három nehézlovas kompánia és egy tábornok belevasalta a homokba). A tábornokok jelenléte és a párviadalok lehetősége nem csak érdekes színfolt és látványelem – tényleg egy az egyben lejátsszák, még a kivégzés sem marad el, és a koreográfia is van olyan jó, hogy rendszeresen odasasoljunk –, hanem komoly taktikai lehetőség is, mert a vezér halálánál nincs jobb a morál lenullázásához.

KÍNA, SZERETLEK!

A T3K, ha esetleg a fentiekből még nem esett volna le, jelenleg a műfaj csúcsa. Gyönyörű a zene, amit Richard Beddow jegyez, remek a művészi összhang a kezelőfelület elemei között, sőt most már az interface egyes elemeit is elmagyarázza a játék, ha az F1 lenyomása után körbetapogatjuk az egérrel. A diplomácia rész tartalmilag mondhatni tökéletes, bár itt épp az alapfelület kissé nehézkesen kezelhető, de a „quick deal" lehetőség miatt még ezen is hajlandó vagyok túltenni magam, utóbbi ugyanis parádés (a rögtön leboltolható lehetőségeket gyűjti össze). Az MI, főleg a csatákban, kissé sablonos lett, de ez régi betegség. Ha nem tetszik, irány a multiplayer. Mindent egybevéve Kína megvett kilóra, hónapokig elrágcsálhatunk 12 frakciónyi cupákon...

ÉRTÉKELÉS

A történelmi kategóriában az utóbbi évek legjobbja. Remek téma, szép tálalás, a kampánytérkép is tud újat mutatni, a csaták előtt megadásra szólíthatók fel az ellenfelek.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO
Szép, művészi kivitelezés, változatos frakciók, a tábornokok, hősök köré szerveződő tartalom (párbaj, fejlesztés) szintén remek, de dicsérhető az új diplomáciai felület és a kémkedés is.

KONTRA
Az egységek (polgárháborús közeg) kevésbé változatosak, az MI kiszámítható (de működik), és a kezelőfelület pár kisebb-nagyobb nyavalyája.

90%

CSATATAKTIKA

Kezdésnek a lovasságunk egy nagy félkört letrappolva az ellenség hátába kerül, és legázolja az íjászait, miközben a mi szárnyunkon lándzsásokkal és a hősökkel lerohanhatók az ellenfél lovas alakulatai, középen pedig egy tömör fallal feltartjuk a gyalogságot. Ha beérkező erősítésről kapunk jelzést, rögtön le kell rohanni a már pályán lévőket, mert könnyebb két kis sereget külön lepofozni, mint egy nagyot.

KOALÍCIÓS EGYEZTETÉS

A diplomáciában a szavahihetőség fontos dolog, tehát lehetőleg ne azokkal háborúzzunk, akikkel két körrel korábban még össze voltunk borulva. A koalíciók kötésénél pedig elsődleges szempont a földrajzi elhelyezkedés, ugyanis, ha olyan partnereket választunk, akik körbezárnak, nem lesz hová terjeszkedni. Persze ne a legnyeszlettebbek mellé társuljunk be, mert a játék hamar eldurvulhat.

IDŐBEN REAGÁLNI...

A seregek kínai léptékben mérve nem haladnak olyan sokat, hogy minden veszélyforráshoz időben oda tudjanak érni, ilyen esetre tehát némi pénzmagot tartalékoljunk, és helyben állítsunk új sereget. A csapatok blokkokban (tábornok+kíséret) tudnak egymás között cserélni, tehát a friss seregbe érdemes később egy tapasztalt vén rókát beszúrni, a zöldfülűeket meg hamar a szintjükre húzzák a tapasztaltak.

ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

A frakciójellemzőket tessék alaposan tanulmányozni, mert mindenkinek van egy komoly erőssége, például a banditák nagy eséllyel rajtaütés formációban kezdhetik a csatát. Aztán a tábornokok is specializálódtak, a Sentinelek például jók a védekezésben, a Vanguardok a frontvonal átszakításában, a legendás hősök meg az ellenséges tábornok lezúzásában, csak ide komoly fegyver és páncél kell.

ÚJABB RÉTEGEK A LELKEDBŐL

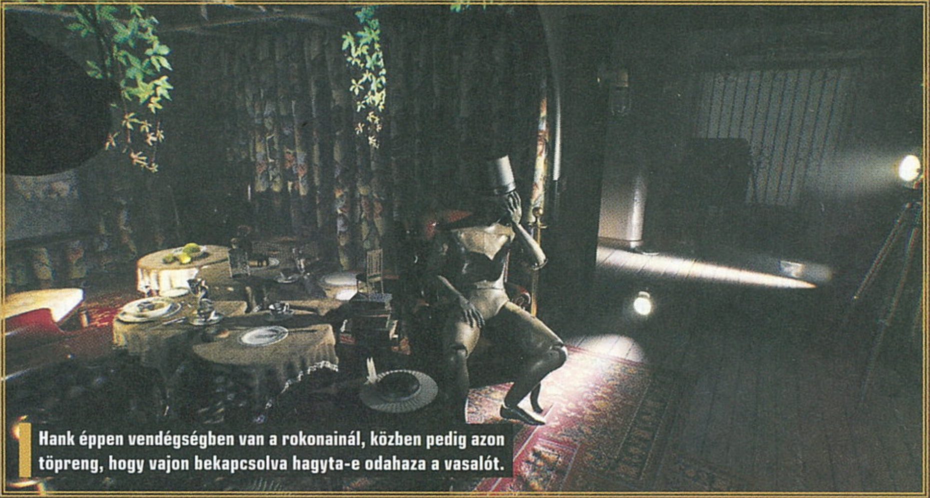
LAYERS OF FEAR 2

[IRTA **BÖJTI**] ***Három éve már, hogy egy elhagyatott, ódon házban sétálgatva, a múlt szörnyű emlékei között kutatva a szokványostól alapvetően eltérő élményekben részesülhettünk. Akkor egy festő zavart elméjébe nyerhettünk bepillantást, most azonban még érdekesebb alanyt kapunk, hiszen a folytatás a filmek sötét világáról és a filmesek mentális problémáiról rántja le a leplet.***

ADATOK

KIADÓ **GUN MEDIA** – FEJLESZTŐ **BLOOBER TEAM** – MŰFAJ **HORROR-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.05.28.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8200 FORINT.**

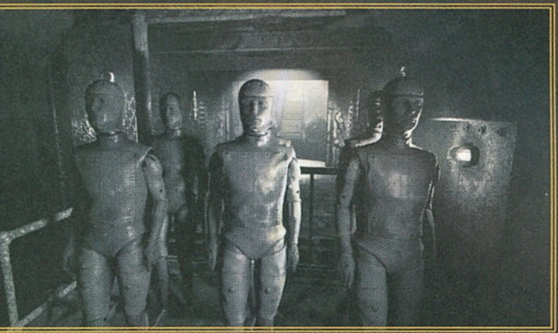
Eleget méltattam már a lengyel Bloober Teamet, ezúttal nem teszem. A 2016-os Layers of Fear minimális előzménnyel jött, látott és győzött, de annyira, hogy beékelte magát az év legjobbjai közé, sőt később még teljes játékunkká is vált (ha kimaradt, tessék pótolni: 2017/10-es PC Guru). A későbbi cyberpunkos nyomozás (>observer_ 2017-ből) is elég minőségi kalandnak bizonyult, amihez Rutger Hauer is alaposan hozzájárult, de nekem speciel hiányzott az a hangulat, az a klasszikus horrorfilmeket idéző miliő, ami a Layers of Feart az első másodperctől az utolsóig uralta. Éppen ezért örültem, mikor kiderült, hogy érkezik a folytatás, valamint éppen ezért aggódtam, mikor kiderült, hogy a második epizód már egy hajón játszódik, méghozzá a filmesek világában, a harmincas években. Kicsit tartottam tőle, hogy az első epizód sikereit és atmoszféráját már nem lehet majd megismételni, de aztán a lapzárta előtti néhány napban beesett játékban elmerülve összecsaptak fejem felett a félelem és őrület hullámai.



1 Hank éppen vendégségben van a rokonainál, közben pedig azon töpreng, hogy vajon bekapcsolva hagyta-e odahaza a vasalót.

AZ ŐRÜLET HULLÁMAIN TÚL

Túl sok nem derül ki a felvezetésből. Az 1930-as években kezdünk, mikor egy színészt alakítva egy hajón találjuk magunkat, ahol egy igen jelentős filmrendező munkájában kapunk főszerepet. Természetesen nagy az öröm, a karakter még egy saját, többszintes kabint is kap, aztán a kezdeti boldogságot hamar felváltja a kétségbeesés, mikor kiderül, hogy a palacsintába nem kakaó került. Villódzó fények, baljós árnyékok, frusztráló suttogások – és ez még csak a kezdet, mielőtt a téboly elszabadul, a játékos pedig belezuhan a fejlesztők megálmodta sötétségbe.

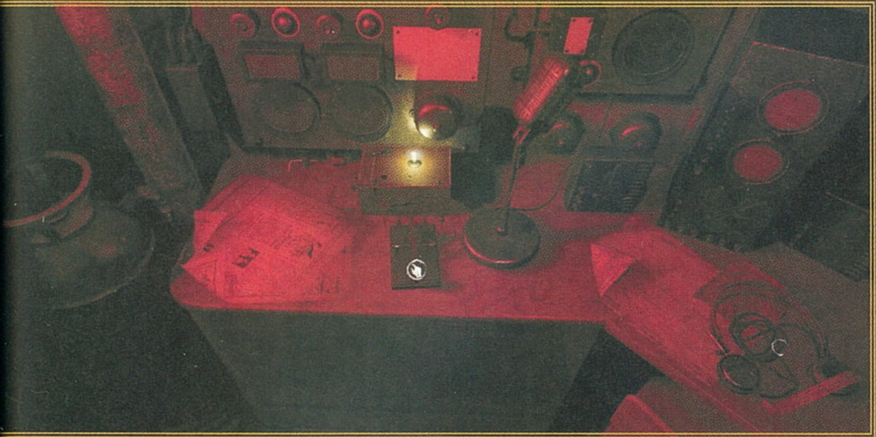


A recept egyébként azonos, csak itt ugye nem a festő szobája/műterme a központi hub. Tehát a kabinban csinálhatunk mindent, itt hallgatjuk meg az útközben összeszedett hanganyagokat, itt nézzük meg az extraként gyűjtögethető filmplakátokat és diákat, valamint üzeneteket kapunk az ügynökünktől, aztán, ha úgy látjuk jónak, némi nézelődést követően nekiállunk egy fejezetnek.

Minden egyes fejezet közben a narratív cselekményt kell előre görgetnünk, ami azt jelenti, hogy ismét belső nézetből éljük át az eseményeket, közben logikai feladványokat oldunk meg, keresgélünk, tárgyakkal egészítünk ki bizonyos tereptárgyakat, hogy így nyíljon meg egy ajtó vagy egy további fontos eszköz, továbbá leginkább a kezünket használjuk a tárgyak megemeléséhez, az ajtók kinyitásához és fiókok húzogatásához. Igen, a Layers of Fear 2 maradt sétaszimulátor, ám abból is a nemesebb értelemben vett narratív játék. Itt nem az akción van a hangsúly, hanem a történet megélésén és az emberi sorsok átélésén. Viszont az egyértelműen látszódik, hogy miközben a csapat a már kijárt ösvényen folytatta az útját, azért odafigyelt a kritikákra is. Éppen ezért a felesleges fiókhúzogatás és szekrénynyitogatás szinte elenyésző mértékben van jelen, és ez azért nagy szó, mert aki emlékszik az első epizódra, annak beugrik, mennyi időt lehetett ezzel elszöszölni. A második rész tényleg a lényegre koncentrál, ez pedig a karakterek bemutatása, illetve annak az elmesélése, mi történt a hajón, milyen események vezettek mindehhez. Ebben van segítségünkre egy kislány, Lily, valamint öccse, James. A két gyermek ugyanolyan édes kis testvérpár, mint amilyenért a szintén ebben a számban bemutatott A Plague Tale-ben izgulhattunk, avagy hasonlóan nyomasztó és megrázó jelenetekkel is lehet számolni, elvégre egy empatikusabb felnőtt minden esetben megpróbálja védelmezni a bajban lévő gyermeket. Márpedig bajból kijut, nem is kevés…

SIKOLTOZÁS ÉS MENEKÜLÉS

Az hagyján ugyanis, hogy kevesebb a felesleges nyitogatás és keresgélés, de horrorból bizony több jutott a folytatásba. Bár tudom, hogy volt olyan, aki már az első részen is konkrétan rosszul lett, erre a másodiknál még több az esély. Több a direkt



ijesztgetés, emellett viszont kicsit sem kopott meg az, ami miatt a Bloober korábbi alkotásai is olyan remekre sikeredtek – az elvont víziók száma nem csökkent, a nyomasztó atmoszféra emiatt garantált, időnként pedig ezúttal sem tudjuk, hogy mi a valóság és mi a képzelgés. Elborult és nagyon felkavaró pillanatok követik egymást, amikor pedig az alkotók éppen nem a frászt hozzák ránk, akkor is azon mesterkednek, hogy valami más formában dolgozzák meg a szívünket.

Vannak ugyanis ellenfelek, kicsit nagyobb számban, mint a 2016-os játéknál. Persze nem lövöldözni kell, meg kaszabolni, de a menekülés eléggé gyakori a programban, ahogy az is, mikor valamilyen halálos képződményt kell elkerülni. A nyomunkban kajtató, megállíthatatlan és egyetlen érintésével ölni képes monstrum pedig ugyanolyan, egy darabig lényegében állandósuló frusztrációt okoz, mint azok a csóvák és sugarak, amiket egyszerűen csak el kell kerülni a biztonságos helyek megtalálásával. Erre majd azért emlékezz vissza, amikor az útvesztőben fennhangon emlegetsz valakit. Mert lesz ilyen.

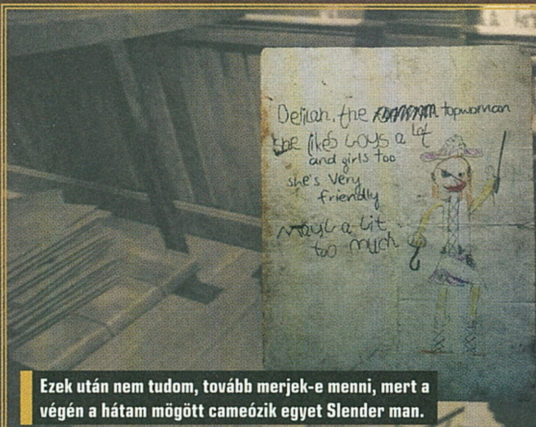
KALÓZOK ÉS FILMESEK KINCSE

De nem kell aggódni, mert még ha a fejlesztők néha próbára is teszik az idegeinket, mindig ügyesen adagolják az elemeket és az élményt. Néha hagyják kicsit leülni a hangulatot, engedik, hogy élvezzük a kikerekedő sztorit, sőt még egy nosztalgikus házlátogatásban is részt vehetünk. Aztán amikor kezdenénk megnyugodni, akkor csapnak oda, ahol a legjobban fáj. Legyen szó egy masszív kergetőzésről, olyan jelenetekről, amiket a legvadabb rémálmaidban sem gondolnál el, vagy csak szimplán arról, hogy mennyire rosszul érzed magad mások miatt, esetleg a tetteidért. Merthogy a történések itt is adnak választást, amik pedig ezúttal is következményekkel járnak. Így a nagyjából 6-10 órás sztori több is lehet, mert befejezésből érdemes ezúttal is mindet begyűjteni. Az időintervallum pedig nem ámítás, mert bár az első résznél is túlzásnak éreztem a másfél-két óra emlegetését (nem YouTube-os végigjátszások alapján kell letudni a kalandot, hanem saját kútfőből, kiélvezve a nézelődést, átböngészve minden szobát), ezúttal tényleg tartalmasabbak a fejezetek. Persze ez is játékstílustól függ, de én merem ajánlani a teljes átszellemülést és beleélést.

Egyébként pedig a Bloober Team a minőséget sem adta alább, sőt. Ezúttal emelték a tétet, hiszen míg az első Layers még a Unity motorból hozta ki a maximumot (De tényleg, azt tanítani kéne, amit összehoztak az engine-nel!), a folytatás már az >observer_ mintájára az Unreal 4-en fut. Az eltelt pár év munkája meghozta a gyümölcsét, talán a csapat eddigi legszebb játéka lett a Layers of Fear 2, bár számomra az első epizód dizájn terén maximálisan teljesített. Ehhez hozzájönnek még a hangok és a hanghatások, a remek zenék, a kiváló érzékkel adagolt suspense és ijesztgetés: már látható is, miben mesteri a második epizód, illetve mi az, amiből a lengyelek nem engednek. Nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy természetesen a minőségből.

Ugyan féltem egy kicsit, de alaptalanul. A Bloober Team másodjára is megcsinálta, és olyan horror-kalandot, olyan sétaszimulátort tett le az asztalra, ami hivatkozási alap lehet a többi stúdió számára. Nem tökéletes, talán még annyira sem, mint az első volt, ráadásul nem annyira egyértelmű. Viszont másban csiszoltabb, itt-ott jóval elvontabb, ami a műfajban pozitívum is lehet, emellett rémálomszerű stílusának köszönhetően változatosabb és legalább annyira hangulatos, magával sodró. Aki vevő az ilyen narratív élményekre, bátran ugorjon bele ebbe a kalandba is, mert abszolút megéri, ha pedig kimaradt az első, érdemes azt pótolni a magazinunkkal. Aztán jöhet ez a második is, mert garantáltan igényed lesz az újabb adag rettegésre – amit ismét rétegekben, jó ritmusérzékkel szolgál fel a csapat. Ráadásul a filmtörténetet kedvelők rengeteg easter eggre és tisztelgésre lelhetnek, ami szintén nem elhanyagolható szempont. Majdnem elfelejtettem, de a végére eszembe jutott, hogy a fejlesztők egyik alapelve, hogy nem elég csak rémisztgetni a játékosokat. És sokan itt buknak el. A Bloober Team katarzist ígér és kínál, ami miatt már eleve csak különleges, egyedi történeteket alkot a csapat. Ez alól pedig a Layers 2 sem kivétel. Szerencsénkre.

Webshopunkból most is elérhető a 2017/10-es PC Guru, melyhez az első Layers of Feart adjuk teljes játékként.



Ezek után nem tudom, tovább merjek-e menni, mert a végén a hátam mögött cameózik egyet Slender man.

Kampókéz, Kampókéz, Kampókéz, Kampókéz, Kampókéz!

Bár Rutger Hauer és a Vincent Price-os orgánummal megáldott Erik Braa ezúttal távol maradt, van ám más kultikus szinkronszínészünk, méghozzá a legenda, Tony Todd képében. Az idén 65 éves amerikai úriember a direktor hangját adta a játékban, személyét pedig olyan klasszikus horrorfilmekből ismerhetjük, mint a Tom Savini maszkmester rendezte, 1990-es zombifilm, Az élőhalottak éjszakája-remake, A halálosztó vagy éppen a Végső állomás-sorozat. Sőt, Tony Todd nem kizárólag horrorban szerepelt, ott van például A szikla, de sorozatokban is játszott, mégis, legismertebb karaktere az ikonikus Kampókéz. Az 1992-es mozi a mai napig sokat emlegetett mű, ami nem véletlenül van ott a horrorrajongók listáján.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

A Bloober Team ismét megcsinálta, a LF2 pedig közel ugyanolyan remekmű lett, mint az első epizód. Hosszabb, változatosabb, ráadásul a helyszín is telitalálat.

TÁLALÁS:	88%
TARTALOM:	88%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

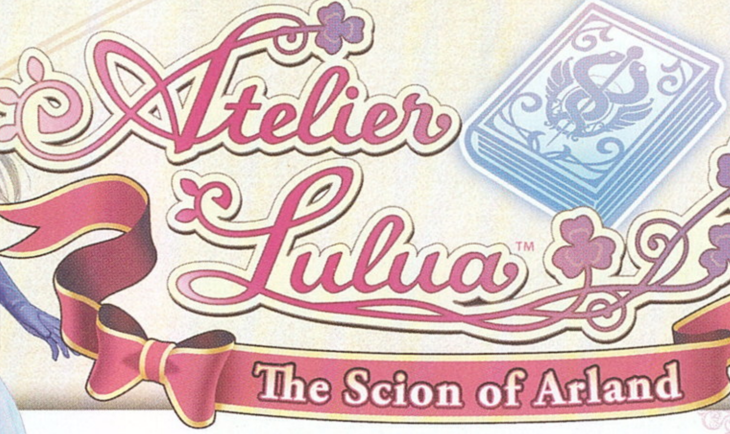
Kifejezetten szép, a Unity után az Unreal 4-et is profin kezelik a lengyelek, a hangulat pedig még mindig ugyanolyan erős, mint korábbi alkotásaikban. Elrettentés és rémisztgetés kéz a kézben, remek érzékkel kerül adagolásra.

KONTRA

A menekülés részek számomra túl frusztrálóak, de ezt más talán nem így fogja látni. Egyéni szocproblem, tudom, de az első rész világa nálam abszolút betalált, ahhoz képest picit gyengébb.

86%

ANYJA LÁNYA NAGY KALANDJA



[ÍRTA **POZANDR**] *Huszonkét év és húsz, a fősodorba tartozó Atelier-játék, nem beszélve a számos spinoff címről: ez a Gust elmúlt két évtizedének mérlege. Az Atelier-széria hosszú történetében azonban most először történik meg, hogy egy trilógia új résszel bővül. Üdvözlünk újra Arlandban!*

ADATOK

KIADÓ **KOEI TECMO** – FEJLESZTŐ **GUST CO.** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2019.05.21.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 600 FORINT.**

A japán stúdió ismertette meg a világgal azt, hogy milyen remek az alkimista mesterség, és azt, hogy egy JRPG úgy is lehet sikeres, hogy nem egy komor, háborúkról, szenvedésről szóló történetet, hanem egy könnyedebb hangvételű, humoros, szívhez szóló mesét mond el a játékosoknak. Ez az egész Atelier-szériára jellemző, amelynek most megjelent része az Arland-alsorozatba tartozik. A Roronát, Totorit, Merurut középpontba állító játékok 2009 és 2011 között jelentek meg, majd tavaly év végén a Koei Tecmo újra kiadta az egész trilógiát, hogy a rajongókat felkészítse az új epizód érkezésére, ami nem túl meglepő módon ismét egy fiatal lányt, Luluát, Rorona gyermekét helyezi a cselekmény előterébe. A nagy kérdés, hogy ennyi résszel a háta mögött a Gust tudott-e újdonságot behozni a sorozatba, vagy pedig a Scion of Arlandot egy önismétlő, drága címként adja át a rajongóknak? Itt a válasz!

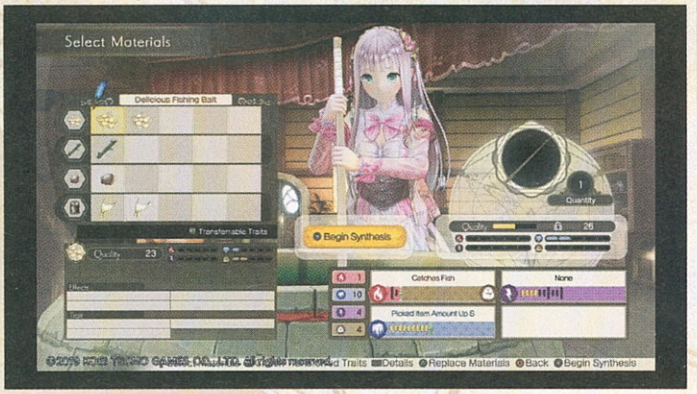
ANYU ÁRNYÉKÁBAN

Rorona Frixell már nem az a szárnyait próbálgató kislány, akit évekkel ezelőtt megismerhettünk. Arland-szerte ismerik a nevét, az ország legnevesebb alkimistái között tartják számon, aki felnőttkorára a köztársaság egyik kis falujába költözött lányával, Luluával. A kis hölgy persze édesanyja munkáját kívánja végezni, saját tanítómestere van, és csak egy dologról álmodozik: tudásban és hírnévben túl akarja szárnyalni Roronát. Vajon sikerül neki? A játék elején úgy tűnik, hogy nem, de aztán az ölébe pottyan egy látszólag üres könyv. Minden barátja és ismerőse számára üres, azonban neki nem. Luluának a könyv ugyanis felfedi a titkát. Ebből a szempontból a Gust a Mysterious-trilógia kezdő címéhez, az Atelier Sophie-hoz nyúlt vissza, azonban az abban lévő receptet nem egyszerűen lemásolta, inkább egy ügyes csavarral megbolondította annak mechanikáját. Hogy ez mit jelent? Nos, mint minden Atelier-játéknál, a lényeg ennél is a felfedezésen, a körökre osztott harcon, a gyűjtögetésen, a receptek megtalálásán és a szintézisen van. Sophie-val ellentétben Luluának nem világjárás és gyűjtögetés közben jutnak eszébe a receptek: itt bizony a könyvet kell dekódolni.

Ez néha egyszerűbb, néha nehezebb feladat, de ha az útmutatásokat követve elmegyünk szörnyekkel harcolni, felfedezni a környező világot, gyűjtögetni, felvillan a könyv és helyreáll a lapok tartalma. Így kapjuk meg a jutalmakat, új recepteket, új helyszíneket, miegymást, és így halad előre a sztori is. A világ sokkal hamarabb kinyílik a főszereplő számára, mint az eddigi részek esetében, azonban nyílt világról most sem lehet beszélni. Az ún. „szobarendszer", vagyis az, hogy egy ajtón keresztül lépünk be az adott területre, és azon keresztül is hagyjuk el, itt is megtalálható, ennek ellenére sokkal változatosabbak, színesebbek a helyszínek, mint eddig bármikor. Egyik helyen egy leszakadt híd állja az utunkat (amit persze nekünk kell megjavítani, de ez opcionális feladat), a másikon pedig egy rom díszíti a tavakkal tarkított környezetet. Színes, szép, tarka, minden megvan benne, amiért az Atelier-játékokat világszerte szeretik a játékosok, hurrá!

Az Atelier Lulua cselekménye több évvel a 2011-ben megjelent Atelier Meruru: The Apprentice of Arland után veszi fel a fonalat.

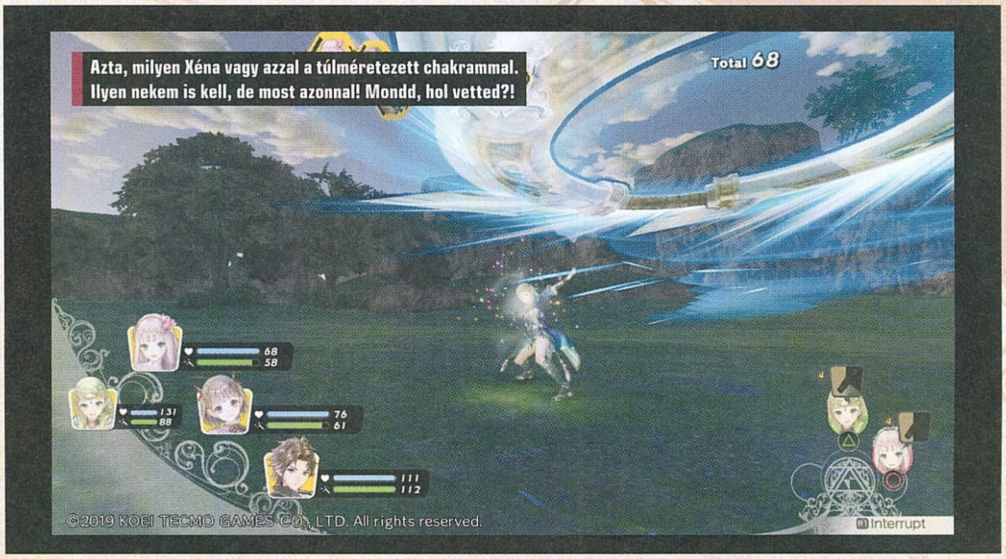
A gyorsan kinyíló világ azonban nehézséget is rejt magában: az Alchemyriddle-nek nevezett könyv abban nem mindig nyújt segítséget, hogy mit hol



Nem köthetnénk egy egyezséget arról, hogy én itt csendesen megvárom a lapzárta-pánik végét? Ellenvetés? Na, senki?

Apja lánya

Az Atelier-sorozat mindig is csodálatosan megrajzolt karaktereiről volt nevezetes. Az Arland-széria figuráit egy fiatal japán művész, Mel Kishida tervezte és rajzolta meg. Az 1983-ban, Aicsi Prefektúrában született illusztrátornak az Atelier Rorona volt az első videojátékos munkája, de már annak megjelenése előtt komoly hírnevet szerzett magának a Heaven's Memo Pad light novel-széria rajzolójaként. Legújabb gyermekét, Lulua Frixellt egy, a karrierjét 2017-ben elindító lány, Shimabukuro Mijori szólaltatja meg. Pontos életkorát nem lehet tudni, egyedül azt, hogy december 6-án született Okinawa szigetén. Eddig főként televízióban és énekes műsorokban dolgozott, az Atelier Luluában kapott szerepét 2018 novemberében fedte fel a Koei Tecmo. Reméljük, hogy kellemes hangját ezután még sok játékban hallhatjuk.



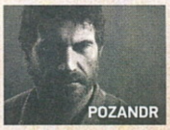
Azta, milyen Xéna vagy azzal a túlméretezett chakrammal. Ilyen nekem is kell, de most azonnal! Mondd, hol vetted?!

kellene keresni. A fő sztorivonal követése mellett lehetőség van opcionális feladatokat is elvégezni, amik ugyan nem befolyásolják a történet menetét, de teljesítésükkel jelentős előnyökhöz lehet jutni. Alkimista pontokhoz, olyan helyekhez, amelyeket a történet követésével nem lehet megnyitni és így tovább. Érdemes mindent megfejteni, van bennük munka, de a jutalom is nagy. A helyszínek pedig, ahogy azt megszokhattuk, tele vannak legyőzésre váró rusnyaságokkal. A szörnyek egy része teljesen új, de lehet találkozni régről ismert teremtményekkel is. A harc persze ugyanolyan szórakoztató, mint eddig, de a körökre osztott küzdelmekben egy új lehetőséget is bevethetünk. A csatákban egyszerre öt ember vehet részt, 3 támadó és 2 védő felállásban, de ami igazi előnyt ad, különösen egy erős ellenféllel szemben, az az „interrupt system" használata. Ez az alkimisták kiváltsága, és egy plusz kört enged meg Luluának, anyjának és a játékban szereplő többi hölgynek: a támadások összefűzése esetén lehetővé válik, hogy egy támadó elemet (pl. bombát) használjanak, azok „elfogyasztása" nélkül.

KIS KALAND, NAGY KALAND, ÚT A HÍRNÉV FELÉ

Az Atelier Lulua nem egy klasszikus felnövéstörténetet mesél el. Az Arland-trilógia minden egyes főszereplője idealizált sztár az új részben. Amikor Lulua megtudja, hogy Arlandba tartó útja során meg kell állnia Arls-ban, nagyon megörül, hogy láthatja Merurut, és persze csalódik, hogy ő már nem lakik a faluban. A Lulua azzal foglalkozik, hogy mi a sztárság, miért idealizálnak embereket, és teszi ezt a maga cuki, csajos módján, amit azonban bárki élvezhet, nemtől és kortól függetlenül. Nincs világmegmentés, nem kell az alkimista tudásunkat annak a célnak szentelni, hogy városunk fejlődjön. Barátok, kapcsolatok, az álmok elérése – az Atelier Lulua magáról az életről szól, annak negatívumai nélkül. A karakterek mindegyike most is túláradóan meleg szívvel, pozitív életszemlélettel rendelkezik, nincs egy negatív gondolatuk sem, időnként pedig beletekinthetünk belső érzéseikbe is, noha nem mindegyikük tökéletes személyiség. Ez a báj teszi egyedivé az Atelier-játékok mindegyikét, és ez határolja el a sorozatot a többi JRPG-től: pont emiatt rajonganak érte annyian. Az új rész élvezetéhez az is hozzájárul, hogy ezúttal a vekker sem siettet: marad idő a felfedezésre, a harcokra és a szintézisre, ami a trilógiában megismert mintát követi. Érdemes a legjobb minőségű tárgyakat létrehozni, mert ezzel nemcsak magunknak segítünk a küldetésekben, de átlagon felüli teljesítésért még plusz jutalmakat is kaphatunk.

ÉRTÉKELÉS



Az új rész remekül kiegészíti a trilógiát, miközben Arland történelméből új információkat is felfed.

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Arland szebben fest, mint eddig bármikor. A karakterek édesek, ha megismerjük, megszeretjük őket.

KONTRA

A japán szinkront meg kell szokni, esetenként nem lehet tudni, hogy mennyi gyűjtögetésre, harcra, felfedezésre van szükség ahhoz, hogy az Alchemyriddle is elfogadja az eredményt.

85%

ÉRDEMES BELEVÁGNI?

Egyértelműen igen! Az Atelier Lulua önmagában is megállja a helyét, de igazi szépségét akkor mutatja meg, ha ismerjük az előzményeket. A játék ugyanis sok kikacsintást tartalmaz a korábbi epizódokra, a régről ismert és szeretett karakterek előbb-utóbb feltűnnek, hogy újabb mosolyt csaljanak az arcunkra. A Gust tálalás szempontjából remek munkát végzett, nézzetek csak a képekre! A zenék és a hangok is kiemelkedőek, nagy kár azonban, hogy a sztori nem kapott angol szinkront, ami az előző részek után kissé fájdalmas, de egy-két órányi kaland után már hozzá lehet szokni a japán nyelvhez. Sok helyen történt finomítás, az ellenfelek animációit a fejlesztők megváltoztatták, a szereplők új képességeket kaptak, de egyes esetekben ezek kiaknázása is elhúzódhat: a grind bizony ebben a játékban is jelen van.

A japán nyelven és a negatív apróságokon (egyes dolgok után túl sok kutatás, grind) kívül nem igazán lehet belekötni a programba: a Scion of Arland egy kifejezetten nyugtató élménnyel bíró játék, amit a sorozat rajongóinak ki kell próbálniuk. Temérdek tennivaló, hosszú játékidő, érdekes és szerethető szereplők, egy kellemes, szívet-lelket melengető történet: ezt kínálja az Arland-sorozat új epizódja. Kell ennél több? Nem! A Scion of Arland egy remek kulminációja az eddigi felvonások legjobb elemeinek, az élményt jelentősen befolyásoló hibák nélkül. A Gust a rendelkezésére álló büdzséből a legjobbat hozta ki, és ezért mi, játékosok, csak hálásak lehetünk.

CSAPATOS CSAPATÁS

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **SUMO DIGITAL** – MŰFAJ **VERSENY**
MEGJELENÉS **2019.05.21.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 000 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **A rajtvonalon felbrümmögnek a színesen csillogó kasztnik, miközben a kleptomániás, aranyásó, gyűrűrabló sün kaján vigyorral az arcán készíti be a muníciót, Dr. Robotnik pedig előre retteg, miben mesterkedik a bolond banda. De mit várunk azoktól, akiknek szószólói között mutáns rókák lóbálják farkaikat? Nos, őrült versengést és sebességet, amit meg is kapunk!**

Lassan 30 éve, hogy a kék kis süni közöttünk jár, legalábbis digitális formában, ezen időszak alatt pedig volt már szerencsénk hozzá platformerként, kalandjátékként, sportjátékként, sőt még a versenyjátékok piacára is beszállt haverjaival, méghozzá olyan átalakuló járgányokkal, melyek a vízből akár a fellegek közé is eljutottak. Sőt, éppen aktuális a téma, hiszen begyorsítózott barátunk a tévéképernyőkről a mozivásznakra készül, amiből szokás szerint volt némi össznépi felhördülés, mikor Sonic első formája a trailerben meglehetősen borzongató stílusban lepte meg a nézőközönséget. De mindez most nem lényeg, elvégre ismét a rajtvonalhoz térünk vissza, méghozzá egy olyan nagyszabású móka keretei között, mely nem kifejezetten az egyénre, inkább az összjátékra és a csapatmunkára épít.

EGYSÉGBEN A NYERŐ

Mondtam, oppábocsánat, írtam már valaha, mennyire utálom az állóképernyős átvezetőket? Mármint van olyan eset, amikor ez jól áll az adott játéknak, de meglehetősen ritkán, 2019-ben pedig átlagosan -10 százalékot jelent, ha egy fejlesztőcsapat arra nem képes, hogy nyamvadt átvezetőket rakjon legalább egy-egy világváltás közé, ha már jól elszeparált térképek vezetik tovább a sztorit. Merthogy a kampány a Team Sonic esetében így működik. Sonic meghívást kap a megmérettetésre, amin az első mapen két pajtásával hivatalos, majd minden kihívást teljesítve megy a következőre, ahol újabb trió ugrik be a képbe (a levert bagázs, természetesen), aztán így megy ez tovább, míg meg nem lesz az egész brancs, illetve meg nem nyílik az összes helyszín. És hogy közben mit látunk? Mint említettem, gagyi és nulla érdekességet vagy izgalmat tartalmazó képeket, amiken valaki bepózol, hogy érdektelen sorokkal traktálja a játék vásárlóját. Hála az égnek, ezeket a felvezetőket nem muszáj megnézni, de hogy tényleg, legalább a világváltásoknál miért nem lehetett egy-egy adrenalin fűtötte videót összerakni a pályákba és kihívásokba betekintést nyújtva, ami legalább egy kicsit megakadályozná a jövőbeni sofőröket abban, hogy az álmosító elmeséléstől felvillanyozva a volán mögött elaludva az árokban köszönjenek ki... nem értem.

Szóval, minimális figyelmet sem szentelve a leírtaknak, inkább maradjunk a lényegnél. Ez pedig nem más, mint a folyamatos versenyzés, az őrült száguldozás, amibe minden esetben két társsal az oldalunkon ugorhatunk bele. Ez azt jelenti, hogy háromfős csapatok vannak, ha pedig valamelyikből kiválasztunk egy karaktert, akkor a másik két csapattag automatikusan a társunk lesz. Az elején egy banda áll rendelkezésre, aztán a következő térképen már kettő, majd három és így tovább. És hogy mi vár egy térképen? A normál versenyek mellett különböző kihívásokat teljesíthetünk, de ezekről majd kicsit később, most inkább nézzük a hagyományos etapokat.

Ezeknél úgy zajlik a küzdelem, hogy mindenki egyszerre indul a rajtvonaltól, majd három kör után az számít, milyen sorrendben futnak be az finalisták. Innentől kezdve pedig az sem elhanyagolható tény, hogy társaink hogy teljesítenek, mivel lényegében az is kifejezetten számít, hogy a győztes mellett kik állnak még a dobogón. Ha a bajtársak, akkor tiszta ügy, lehet locsolni a pezsgőt. Ha ellenfelek? Akkor már lehet baj, pláne egy négyfordulós bajnokságnál, aminél aztán igenis számít, hogy a többiek mennyi pontot szedtek össze a kupa végéig, illetve a csapat mennyit gyűjt be összesen. És mivel szerepelhetünk jól? Egymás nyomában haladva nemcsak gyorsulunk, de töltődik a csapatspeckó mérője is, amit a fegyverek átadásával, az ellenfelek molesztálásával és lökdösődéssel növelhetünk még. Gyorsulunk amúgy a felszedett gyűrűktől is, így könnyebbé téve, hogy a mögöttünk haladó társak töltődjenek, plusz a fegyverek a megszokott módon, kapszulákból

Transzformálódás

Még 2010-ben jelent meg a Sega Superstars-szériáját gazdagító játék, ami a tenisz helyett inkább a kartos vonalat gazdagította, a Sonic & Sega All-Stars Racing pedig kellőképpen sikeresnek bizonyult, miközben a kiadó legismertebb és legkedveltebb karaktereit dobálta be az olajbűzzel és motorhanggal teli üstbe. A recept annyira sikeresnek bizonyult, hogy ezt a játékot később egy folytatás is követte a 2012-es Sonic & All-Stars Racing Transformed képében, ami szintén a Sumo Digital műve volt, és amiben az átalakuló járgányok mellett (amikkel a levegőben, a vízben és aszfalton is zúzhattunk) olyan világok keveredtek, mint Sonicé mellett a Panzer Dragoon és a Golden Axe, vagy éppen az After Burner. Hét év után emiatt is csalódás kicsit a Sonicra korlátozás, de ha pótlásra adnád a fejed, még mindig nem késő, elvégre Steamen mindkét program elérhető, míg konzolon sajnos csak a korábbi generációs vasakon ugorhatunk bele az egyébként őrületes buliba.

Mik ezek a hangjegyek és violonkulcsok? Véletlenül bekerültem egy Disney mesébe és elütöttem egy madarat?

nyerhetők ki, tartalmuk pedig lehet szintén gyorsító, netán védőpajzs, brutál bomba vagy éppen rakéta és a többi. Minden tettünk hatással van a csapatmunkára, az sem mindegy, hogy a rövid ideig sebezhetetlenséget és extra gyorsaságot biztosító speckót mikor lőjük el (és hányszor), szóval kell némi odafigyelés és taktika is. Bár a lényeg akkor is a versenyzésen van, ami szokás szerint nagyon élvezetes.

Jópofa még a kihívások között a hasonszőrű, ám értékük szerint színkóddal ellátott járművek likvidálása, aminél adott pontot teljesítve kapunk érmét. Hasonló a gyűrűk gyűjtögetése és a sárga/piros kapuknál driftelgetős játék is, bár utóbbit nagyon tudtam utálni. És el kell keseríteném mindazokat, akik hozzám hasonlóan nincsenek oda a kötelező csúszkáért: ez a mód sajnos nem opcionális, sőt néha nagyon is sok múlik rajta, szóval tessék csak felkötni a kék tüskenadrágot!

CSINOSÍTÁS ÉS FEJLESZTGETÉS

Mivel 2019-et írunk, haladni kell a korral, így ha nem is valódi pénzért, de igen, van „lootbox" és testreszabás is. Már csak azért is, mert a karakterek és járgányok különböző értékek alapján teljesítenek, így nem mindegy, milyen a védelmük vagy éppen a gyorsaságuk, a versenyek után kapott tokenekből vásárolható podok pedig olyan átalakításokat tartalmaznak, amikkel a kasztnik külseje és értékei is változtathatók. Ha például tetszik a Dark Sonic vagy Eggman alias Robotnik kasztnija, de kevésnek érzed a lóerőt vagy a pajzsot, esetleg gyengének a féket, akkor a kapott összetevőkkel annyit és úgy szerelgetsz, ahogy csak jólesik – a végén így nemcsak aranyszínű részekkel dekorálva a járgányt, hanem fel is turbózva azt. És akkor a

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Együtt a csapat, és ezt értsd szó szerint, hiszen Sonic univerzumának szinte minden fontos karaktere felbukkan, hogy egy őrült verseny során megcélozza a dobogó legfelső fokát.

TÁLALÁS: **77%**
TARTALOM: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nem kifejezetten szép, de átlagosan azért mutatós külcsín, jó a csapatjáték is, emellett összességében élvezetes az egész.

KONTRA

Viszont semmiben sem kiemelkedő, az ellenfelek is csalónak tűnnek, a csapattársak (MI) meg néha bénának, miközben az állóképes átvezetők és a kötelező kapuba csúszások borzolják a kedélyeket.

78%

különböző festésekről és matricákról még nem is beszéltünk. Persze, ezek csak olyan szempontból lényegesek, hogy a szemednek kedvesebb és kellemesebb legyen az összhatás, illetve menőzhess a járgányaiddal.

MULTI-TALENTUM

Miközben a több térképen átívelő küzdelem a csapatok között elég sokáig kitart, azért a Sumo Digital nem feledkezett meg más extra tartalmakról sem a szavatosság javítása érdekében. Van lokális multi is, de természetesen a többjátékos online mód hozza el az igazi katarzist, ahol csapatot vagy akár szimplán egy karaktert irányítva is be lehet ugrani a féktelen száguldozásba. A Team Sonic Racing önmagában jópofa, élvezetes, de természetesen az az igazi, amikor valódi sofőrökkel méred össze a tudásod, már éppen fut a multi – és ilyenkor derül ki igazán, hogy hiába hitted korábban, hogy egészen jó vagy, sajnos ennek a fele sem igaz. Merthogy mindig megjelenik valaki a világhálón, aki mellett aztán hiába is igyekszel, leginkább csak a sereget hajthatod.

A Team Sonic Racing online része minden platformon gondokkal küszködik, mert sokan a szóló kampányra fókuszálnak.

Ha néhány mondatban vagy szóban kéne jellemeznem a Team Sonic Racinget, akkor azt mondanám, hogy kellemes és nagyon szórakoztató iparosmunka, ami nem kimondottan látványos, de azért tartalmaz szép pillanatokat, továbbá igazán sokat nem tesz hozzá a műfajhoz a csapatmunka mellett sem. Nagyon színes (mint pozitívum), élvezetes, de nem minden esetben emlékezetes pályákkal, megoldásokkal, elég jó tartalommal, ami azonban idővel monotonná válik, miközben néha még idegesítővé is. Ezzel együtt azonban könnyed szórakozás a korai kartjátékok mintájára, aminek jelenleg kevés vetélytársa van (maximum az NS felhozatalában a Mario, de az ugye másra nem elérhető). Legalábbis június végéig, amikor kiderül, hogy az új Crash Team Racing csak egy szimpla felújítás, vagy esetleg a kor elvárásainak is megfelelő kihívó. Sonicnak és társainak emellett igazán nincs miért szégyenkezniük, mert maga a játék kellően élvezetes, egyedül azok az apró extrák hiányoznak belőle, amik miatt kötelezőnek mondhatnám, esetleg egy év múlva is elővehetnénk, mint hivatkozási alap.

Srácok, annyira kusza minden, azt sem tudom, merre megyünk. Mondjuk, nem olyan rossz a helyzet, mint a Kinect-játék esetében.

KÖRMÜNKRE ÉG A FRÁNYA IDŐ...

CLOSE TO THE SUN

ADATOK

KIADÓ **WIRED PRODUCTIONS** – FEJLESZTŐ **STORM IN A TEACUP** – MŰFAJ **HORROR-KALAND**
MEGJELENÉS **2019.05.02.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT, KONZOLOKRA KÉSŐBB VÁRHATÓ.**

[IRTA **ZOO_LEE**]

ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM. NIKOLA TESLA. ELSZABADULT IDŐMANIPULÁCIÓ ÉS A BIOSHOCKOT IDÉZŐ PÁLYADIZÁJN – PLAZMIDOK ÉS FEGYVEREK NÉLKÜL. VÉRSZOMJAS SOROZATGYILKOSOKKAL. ŐRÜLT TUDÓSOKKAL ÉS EGYÉB RÉMSÉGEKKEL. KELL ENNÉL TÖBB. MIKÖZBEN A VILÁG LEGNAGYOBB ELMÉIVEL KERÜLSZ EGY HAJÓRA?

Az alternatív történelmi korszakok a szórakoztatóipar örökzöld vesszőparipái – ez különösen igaz a játékiparra, hiszen különösebb erőlködés nélkül lehetne tucatszám sorolni azokat az emlékezetes játékokat, melyeknek cselekménye kulcsfontosságú események megváltozásából fakadóan sodródott érdekes, izgalmas alternatív jelenek és jövők felé. A Close to the Sun is hasonló alapokból indul, konkrétan abból az egyszerű felvetésből, hogy mi lett volna, ha a huszadik század elejének meghatározó tudományos alakjává Edison helyett Nikola Tesla válik, aki ahelyett, hogy anyagi csődbe, saját kora által pedig szinte teljes feledésbe merül, a világ leggazdagabb emberévé és elsőszámú tudósává lép elő.

GÖRÖG MITOLÓGIAI SZIMBOLIZMUS

Ez az alternatív Tesla, miután sorra megvalósította legfőbb álmait, többek között a röntgensugarat, a távirányítású gépeket, illetve a fél világ ellátását ingyenes elektromossággal, megépítette a Heliost, egy kis túlzással városméretű, elsüllyeszthetetlen hajókolosszust, melyen nemzetközi vizeken gyűjtötte össze a kor szinte összes kimagasló gondolkodóját a tudósoktól az írókig, hogy a világpolitika állásától és állami szabályozásoktól függetlenül onthassák magukból a világot megváltoztató, jövőt formáló találmányokat, elméleteket, gondolatokat.

Az összegyűjtött tudós lángelmék közé tartozik főhősünk, az újságíró Rose Archer húga, Ada is, aki a Helios egyik legkiválóbb kutatójává vált, ám egy nap váratlanul hírt ad nővérének, miszerint feltétlenül szüksége van rá a fedélzeten. A hajóra érkezve azonban a tudomány fellegvára közel sem olyan bizalomgerjesztő színben tűnik fel, mint azt a külvilág feltételezte. Miközben Rose minden erejével próbálja megtalálni Adát, borzalmas események nyomaira bukkan. Nemcsak az válik lassan egyértelművé, hogy a Helios tudósai Ada vezetése alatt valahogy magával az idővel kezdtek kísérletezni, ami borzalmas erők és anomáliák elszabadulásához vezetett, de az is, hogy a Helioson már a katasztrófa előtt rettenetes állapotok kezdtek eluralkodni az összegyűjtött legénység vegyessége és Tesla egyre elhatalmasodó paranoiája miatt.

FELPERZSELT CSODAORSZÁG

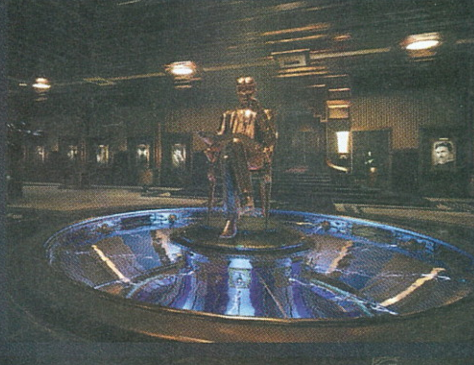
A Close to the Sun, bár játékmenetét tekintve több rokonságot mutat a SOMA-hoz és Layers of Fear-hez hasonló sétaszimulátoros horror-kalandjátékokkal, mint az első pillantásra egyértelműbbnek tűnő BioShockkal, mondanivalójában, történetében, pályadizájnjában és karakterábrázolásában mégis meglehetősen sok hasonlóságot mutat Ken Levine és csapata több mint tízéves mesterművével. A pusztuló, omladozó egykori álomvilág, melynek történetét és a bukásához vezető, iszonyatos eseményeket feljegyzések, néha hangüzenet, néha az időanomáliák formájában szó szerint megelevenedő múlt révén ismerhetjük meg, Rapture-höz hasonló, sőt még annál is nyomasztóbb, sötétebb környezetet biztosít, melyben az egyetlen hiba és a bukás oka maga az emberi természet, annak kapzsisága és rosszindulata volt.

A CLOSE TO THE SUN STÍLUSRA EGYÉRTELMŰEN A BIOSHOCKOT ELEVENÍTI MEG. JÁTÉKMENET TEKINTETÉBEN VISZONT NEM LÉPETT ELŐDJE ÚTJÁRA.

A játék ráadásul kifejezetten jutalmazza, ha elmerülünk világában, benyitunk minden szobába,

TESLA KONTRA EDISON

A Tesla iránti tömeges érdeklődés egyik legtöbbet emlegetett eleme a kis hazánkban is megfordult feltalálózseni (a váltakozóáramú motor működését sétapálcájával egy városligeti séta során rajzolta fel a porba) viharos viszonya egykori mentorával és nagy vetélytársával, Thomas Edisonnal. Versengésük számos film és könyv központi témája volt már, ahogy a Close to the Sun cselekményének egyik mozgatórugója is Tesla folyamatos félelme Edison szabotázsától. A történetek szomorú valóságalappal is rendelkeznek, Edison cége ugyanis saját érdekei védelmében többször is keresztbe tett Teslának, és jelentős mértékben hozzájárult ahhoz, hogy ellenfele zsenialitását nem koronázhatta megérdemelt siker.



elolvasunk és összegyűjtünk minden dokumentumot. Sikerünket ezen a téren a főmenüből is ellenőrizhetjük, ahol a már végigjátszott fejezetek mellett megtekinthetjük, azt is, hogy az összeszedhető újságcikkek, naplóbejegyzések, levelek mekkora részét gyűjtöttük be. Ezen az opcionális nyomozáson keresztül nyerhetünk betekintést a Helios létrejöttének és működésének nem túl kellemes pillanataiba, valamint Tesla egyre inkább elhatalmasodó paranoiájába is az Edison által felbérelt, Helioson működő kémek és szabotőrök rémképe miatt. Már a játék korai fejezeteiben ráakadhatunk egy „vallatószobára", ahol Tesla titkosszolgálata többek között hentesbárdokkal vallatta Edison feltételezett kémeit.

Ezek az opcionális szálak azonban a játék későbbi szakaszaiban még grandiózusabb formákat öltenek, gyakorlatilag felfedezésre váró mellékküldetések formájában, melyekhez ugyan a játék nem ad komoly támpontokat, saját kedvünk szerint elmerülhetünk felgöngyölítésükben. A Helios egyik utasáról például a szobájában elszórt dokumentumok alapján kideríthetjük, hogy álruhás nyomozó volt, és Hasfelmetsző Jack után kutatott, aki gyanúja szerint múltját maga mögött hagyva a Heliosra költözött – a nyomozását pedig folytathatjuk, és megpróbálhatunk bejutni gyanúsítottja szobájába. Hasonló „minijáték", amikor később a Tesla emberei által Edison-féle kémírásnak vélt dokumentumokra akadunk, melyeknek egy eldugott szobában megtalálhatjuk és kedvünk szerint alkalmazhatjuk a kulcsát...

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

Lebilincselő, gyönyörű horrorkaland remek történettel, kiváló elődök alapján. Nem találja fel a spanyolviaszt, a műfaj rajongóinak azonban számtalan kellemes órát nyújt.

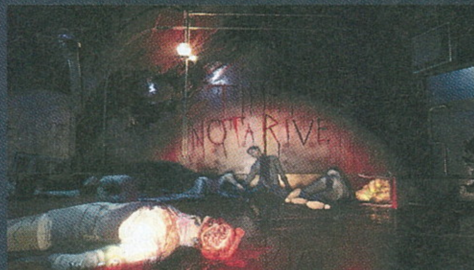
TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Gyönyörű látvány, felfedezhető elemekben, mellékszálakban dús környezet, kiváló hangulat.

KONTRA
Checkpointok kissé egyenetlen elosztása, menekülős részek alatt néha indokolatlanul nehezen reagáló irányítás.

83%

Tisztára olyan itt, mint éjszaka a Nyugati pályaudvaron, csak több a fény és kevesebb a lesből támadó galamb.



ELÍZIUM HELYETT HÁDÉSZ BUGYRAI

Utazásunk a Helios gyomrába és titkainak mélyére minden egyes fejezettel egyre nyomasztóbbá, fenyegetőbbé válik, egyre nagyobb rombolással, több holttesttel, az őrületre pedig később az életünkre törő, megtébolyodott lakók és az elszabadult időanomáliák teszik fel a pontot. Megjelenésük egy éles váltással szakítja meg az addigi lassú vizsgálódást és rejtvénymegoldást, egyetlen fegyverünk ellenük ugyanis a menekülés, melyben néha a Helios egyre instabilabb szerkezete is komoly akadályokat gördít elénk. Ezek kellően idegőrlő és intenzív jelenetek ahhoz, hogy néha kicsit felpörgessék, megújítsák a játékmenetet, a készítőkből pedig ezeken a szakaszokon éreztem némi szadizmust is. Az ilyen szegmensek kifejezetten úgy lettek alakítva, hogy a másodperc töredéke alatt reagáljunk, mérlegeljük az esélyeinket, miközben néha még a puszta pályadizájn is megpróbál félrevezetni. Ha pedig üldözőnk utolér, az rendszerint azonnali brutális halállal jár – és talán ez az egyetlen pontja a játéknak, ahonnan kimondott negatívumot tudok felhozni, ugyanis az üldözés hevében gyakran nem saját bénázásom miatt kellett újrakezdenem az adott részt, hanem azért, mert az akadályok átugrásánál a játék néha nem nagyon érzékelte heves kattintgatásaimat, és így előfordult, hogy egy helyben ácsorogva vártam be üldözőmet egy felborult óra előtt.

A játéknak azonban ezt az elemét (és a néha kissé egyenlőtlenül elosztott checkpointrendszert) leszámítva nem nagyon tudok kimondott negatívumot felhozni. Egy kellően érdekes, egyedi és hangulatos történettel operál, játékmenet terén nagyon jó elődökből inspirálódott, látványvilága pedig egyszerűen fenomenális. A hatalmas, részletesen kidolgozott termek, szárnyak és laboratóriumok, melyeket hol még ép, hol lerombolt, holttestekkel teleszórt változatukban járhatunk végig, egytől egyig árasztják magukból a torz, szívfacsaró, tragikus és nyomasztó hangulatot. A hatást pedig csak tetézi, hogy a készítők kimagaslóan jól dolgoztak az Unreal motorral, és remekül optimalizálták a játékot. Még magasabb beállítások mellett, nagyobb, effektekkel alaposan teletűzdelt termek esetén is bőven 30 és 60 fps között mozgott a teljesítmény kissé már korosabb tesztgépemen, míg mérsékeltebb beállítások és azonos hardver mellett szinte folyamatosan tartani tudta a 60-as képfrissítést.

A Close to the Sun műfajából adódóan nem egy túlontúl hosszadalmas vagy végtelen újrajátszási lehetőségekkel kecsegtető darab, ám túlzások nélkül egyike a legegyedibb és leghangulatosabb horrorkalandoknak, amelyekhez az utóbbi év során szerencsém volt. Szinte minden téren emlékezetes, szórakoztató elegyet alkot, egyúttal az első BioShockok óta talán leghatásosabban alkalmazott art deco stílusával, csavarokban és elmebajban gazdag történetével üde, egyedi színfolt a műfaj palettáján.

A TÖBBI NÉMA CSEND

FADE TO SILENCE

[ÍRTA MIDNITE]

A TÚLÉLÉSRE VALÓ KÉPESSÉGED ELSŐ PRÓBÁJA AZ LESZ, KÉPES VAGY-E VÉGIGJÁTSZANI A FADE TO SILENCE ELSŐ KÉT ÓRÁJÁT ANÉLKÜL, HOGY KETTÉTÖRNÉD A KONTROLLERED, VAGY LEGALÁBB EGYSZER KÁROMKODVA KIVIHARZANÁL A SZOBÁBÓL. HA IGEN, AKKOR ÍGÉRETES TÚLÉLŐ VAGY, ÉS EZ A JÁTÉK TALÁN NEKED SZÓL!

ADATOK

KIADÓ **THQ NORDIC GMBH** – FEJLESZTŐ **BLACK FOREST GAMES** – MŰFAJ **TÚLÉLŐ HORROR-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.04.30.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 000 FORINT.**

Ha a játékmechnika legfontosabb elemeit elmagyarázó tutorialok fájó hiánya, a főszereplő kislányának kritikán aluli szinkronja, vagy a megdöbbentően bugos animációk nem tudnak eléggé kicsinálni, és tovább robotolsz ebben a megfagyott világban a túlélésért, akkor megkapod jutalmad: készen állsz éhen halni, megfagyni és a Lovecraft világából szökött szörnyek karmai közt végső nyugalomra lelni, mikor széttépnek. De ez csak fele a rád váró élvezeteknek, ugyanis a nehézkes indítás után végre kapsz némi háttértörténetet és tovább építheted a fő bázist is, amik együtt elég érdekesek ahhoz, hogy a Fade to Silence ne legyen teljesen veszett ügy. Persze, csak ha szereted minden harmadik halál után jóformán nulláról újrakezdeni az építkezést – és ne feledjük, hogy ennek a világnak minden egyes aspektusa az életedre tör. Ha az elemek nem nyírnak ki hamar, és még a rád vadászó természetfeletti bestiák sem esznek meg, akkor tudod, mi történik? A fejedre esik egy autóroncs. De erről majd később.

CSIKORGÓ TÉL VAN

A játék a főszereplő, Ash halálával kezdődik, amit a holtteste felett lebegő démoni figura nagy örömmel jelent be. „Te elbuktál, én győztem" – közli sátáni hangján a halál angyala jellegű lidérc, ami nem a legpozitívabb indítás egy játéknak, ám Ash élettelen teste hirtelen megmozdul, és főhősünk szíve újra verni kezd. „Most új ciklus kezdődik" – mondja távozóban a fekete figura, akinek hangja ettől a pillanattól kezdve ott él majd Ash fejében, rendszeres inzultusokkal és pesszimizmussal téve még fájdalmasabbá a játékélményt.

A kezdőzónából kitántorogva nyilvánvalóvá válik, hogy Ash újjászületése nem a mennyországban történt. Mindent fagyott hótakaró borít, a világ szürke és halott, minden egyes állat és növényfaj a kihalás szélén áll. Ráadásul a túlélést nemcsak az állandóan a fagypont alatti hőmérséklet és az ennivaló hiánya teszi bonyolulttá, hanem az agresszív démonok hordái is, akik friss húsnak tekintik az embereket, és bármelyik szikla mögül rád is vethetik magukat. Ash ebben az apokaliptikus télben talál vissza hevenyészett kis bázisára, ahol a meleget nyújtó tábortűz és kislánya, Alice vár rá. Egyetlen percet sem veszteghethetsz, hiszen a két túlélőnek tűzifára, ételre és démonölésre alkalmas eszközökre van szüksége ahhoz, hogy ne csatlakozzanak záros határidőn belül a túlvilágra költözött emberiséghez. Minél előbb el kell hagynod a menedéket és elkezdeni felfedezni a fagyott vidéket, közben szemmel tartva testhőmérsékletedet (a lehűlés lassan, de biztosan megöl), éhséged szintjét és kimerültségi állapotodat. Ebből a szempontból a Fade to Silence kifejezetten alapos, jólesően brutális túlélő kaland, ami még a lovecrafti szörnyekkel való csaták hozzáadott nehezítése nélkül is kellő kihívást jelent. Ha a szabadban kap el egy hóvihar, és nincs nálad tábortűz-készlet, hogy fel tudj melegedni, az ijesztőbb, mint bármelyik csáposfejű vérfantom. A menedékhelyek jelentős

Amikor gyerekként Hold méretű fagyigombócról álmodoztam, nem sejtettem, mennyire meg fogom bánni, amikor megkapom.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KOOPERATÍV TÚLÉLÉS

A co-op itt úgy működik, hogy miután találtál legalább egy másik túlélőt, aki csatlakozott a táborodhoz, meghívhatsz a barátlistádról valakit, akinek szintén megvan a Fade to Silence, hogy vegye át túlélőtársad irányítását. Ha több is van, bármelyik követődet választhatod, csak meg kell invitálnod egy expedícióra. Kettesben kellemesebb lesz a szörnyekkel harcolás, mint a mesterséges intelligenciára hagyatkozva.

NINCS MENEKVÉS

Hamar észre fogod venni, hogy miközben az inventory mélyében turkálsz kifogyott nyílvesszőid újratöltése okán, vagy átvezető videókat nézel, körülötted a világ megy tovább. Sem a szörnyek, sem a hóvihar, sem az Eclipse nem törődik vele, hogy te épp a jobbik késedet próbálod elővenni, és szétkapnak egy szempillantás alatt – kerülj tisztes távolságra minden veszélyforrástól, és ne húzd az időt.

HA FALBA AKADSZ...

...vagy nyomtalanul eltűnnek követőid, képtelen vagy kiheverni a hipotermiát, vagy egyéb játék-gyilkos buggal találod szemben magad, semmi pánik! Egyrészt a fejlesztők (minden platformon) folyamatosan dolgoznak a patchek kiadásán, másrészt Steamen vagy Redditen is megtalálod őket a Fade to Silence dedikált fórumain, ahol lehet, hogy első kézből kapsz tippet egy-egy hiba trükkös áthidalására.

Most miért ácsorogsz ott magadban? Nem fogsz semmit csinálni? Ja, hogy te is megfagytál, mint a talajvíz.

sétatávolságra vannak egymástól, és ahhoz, hogy használni tudd őket, először a démonokat kell eltakarítanod a zónából. Legelső nyersanyagbeszerző túráid során nem tanácsos eltávolodni a bázistól, legalábbis amíg össze nem barkácsolsz egy rendes íjat vagy szablyát. A kezdő fáklya ugyan ad némi meleget is, de neked harcra alkalmas tárgyak kellenek. A fontosabb eszközök craftolása tábortűz mellett lehetséges, de ne érezd magad rosszul, ha időbe telik kisilabizálni a menüket, a crafting mikéntjét (vagy igazából bármely részét)! Nem hagytál ki véletlen egyetlen tutorialt sem, mert az – érzéseim szerint a játékélmény direkt nehezítését szolgálva – nem nagyon van. A túlélés része, hogy mindenre magadtól kell rájönnöd.

A Fade To Silence fejlesztőivel készült interjúnkat a 2019 márciusi PC Guru hasábjain találhatjátok meg.

A VILÁG DIDEREG

Szerencsére az összerakható eszközök száma erősen limitált, Ash többek közt pár alapvető ételt, egyetlen fajta kabátot és nyílvesszőket tud gyártani magának, repertoárja ebben ki is merül, ahogy egyéb képességei sem fejleszthetők. Ez azért van így, mert a magasabb szintű fegyvereket, gyógyszereket és minden egyebet majd követőid fogják előállítani, akikkel a térkép megadott pontjain találkozol össze. Minden karakter másban profi, van, aki remek íjász és vadász,

míg mások a gyógyításhoz, főzéshez vagy harchoz értenek. Később tehát ezen feladatokat kiadhatod kis csapatodnak, akik beköltöznek melléd a bázisra, és te egyre inkább koncentrálhatsz a világ felfedezésére.

Fő célpontjaid a térképen megjelölt démonközpontok lesznek, ahol a szörnyek terjesztette korrupció behálózta a tájat. Csak néhány ellenségtípus van, melyek könnyen kiismerhető mintákat követve támadnak, de a harcrendszer amúgy is annyira minimalista és nehézkes, hogy nem fogsz komplikáltabb kihívásra vágyni. Miután utat vágtál a démonok fészkéhez, a környéket meg tudod tisztítani azzal, hogy kiszívod a korrupciót a fészekből (a játék – szokásához híven – nem magyarázza el, mi történik ilyenkor), ami után a közeli nyersanyagok elérhetővé válnak számodra, s követőid elkezdhetnek vadászni, fát vágni, bányászni. Néha belefutsz egy új karakterbe is, akit lehetőséged van meginvitálni növekvő kolóniádba – bár minden új tag nyilván plusz ételt és tűzifát fog fogyasztani, képességeik és a tábor életében nyújtott hozzájárulásuk miatt bőven megéri etetni őket. Követőid megnyitják a lehetőséget arra is, hogy új épületeket húzz fel bázisod részeként, ahol a jobb fegyvereket és a táplálóbb ételeket készítik majd neked. A legfontosabb csapattagok azonban a démonfészkekből néha kiszabadítható farkasok lesznek – ezek a hálás, szelíd állatok csatlakoznak hozzád, és ha építesz egy kennelt nekik, akkor onnantól farkas húzta kutyaszánon járhatod a senkiföldjét.

ÉRTÉKELÉS

Ha az elkövetkező évet a hibák kijavításával és a szépséghibás alkatrészek kicsinosításával töltik, akár egy közepesnél jobb játék is lehet ebből. De most kicsit sem az.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Néhány jobb ötlet is megbújik a felszín alatt; túlélő horrorhoz illően kegyetlen a nehézségi szint; a co-op nem zavarja meg a fő kampányt, azon belül létezik.

KONTRA

Tele van bugokkal, klisékkel, a történet kevés és vontatott, a menük rettenetesek, inkább tűnik befejezetlen bétának, mint kiforrott, egy éven át fejlesztett játéknak.

60%

A TÖBBI NÉMA CSEND

A játéknak két óriási hibája van: egyrészt cefetül tele van bugokkal, másrészt az ötletek, amik kiemelnék más túlélőhorrorok sorából, vagy nem futnak ki sehová, vagy totál haszontalanok. Például a korábban említett lidérc, aki minden halál után feltámasztja Asht, utána pedig becsmérlő suttogásokkal narrálja minden tettét, egy izgalmas és sokat sejtető jelenlét... kezdetben. Később azonban megunod folyton ismétlődő frázisait, mert ahogy minden karakter a játékban, a dementorod is limitált hangfájlokból dolgozik. Mint egy beakadt lemez, amint nekifogsz vadászni, elmondja, hogy amekkora nyomoronc vagy, úgysem fogsz célba találni – de ezt akkor is megteszi, ha már száz szarvast elejtettél. Pár óra után az egésznek sem sötét hangulata, sem értelme nincs már. A másik érdekes extra az Eclipse becenevű lebegő objektum, ami leginkább egy szemétből épített Halálcsillagra hasonlít, és random autóroncsokat köpköd ki magából. Ha éppen alatta tartózkodsz, hirtelen a rád záporozó roncsok válnak elsődleges problémáddá. Vajon mi lehet ez az agresszív, égi autótemető, honnan jött és miért akar megölni? Ki tudja? Én biztos nem, mert egy szó nem esett róla kb. egy hétnyi játék alatt.

Arról szólva, hogy mi okozta a világégést, Ash „álmaiból" valami rettentő klisés sztori kezd meglehetősen döcögve kibontakozni, ha épp a tábortűz melegében pihen, de annyira lassan, hogy még semmit sem értek belőle. Talán ha az egész (amúgy meglepően terjedelmes) térképet megtisztítod a démonok korrupciójától, akkor minden világos lesz, de erre nem vállalkozom – ahhoz nem faragtak elég kemény fából, hogy túléljem a Fade to Silence bugokkal sújtott poklát.

A JÁTÉKMÓDOKRÓL

Két mód közül választhatsz: Felfedezés vagy Túlélés. Az elsőben végtelen alkalommal feltámadhatsz anélkül, hogy elvesztenéd nyersanyagaidat és épületeidet. Túlélés módban viszont mindössze 3 életed van, ami után nulláról kezdődik minden (bár rálelhetsz talizmánokra, melyekkel pár holmid megmarad). Ezt csak a hardcore zsánerfanoknak ajánlom, akik képesek túlélni akár még a végtelen frusztrációt is.

DÉMONI ÚTHENGER

A démonok támadási taktikáját a Fade to Silence-ben elég hamar ki lehet ismerni, ám jön majd egy Stalker nevű típus, ami elsőre legyőzhetetlennek tűnik. A trükk itt az, hogy az első nagyjából három alkalommal pontos időzítéssel el kell ugrani előle, mikor megpróbál neked rohanni, utána abbahagyja a rohamozást, és végre legyakhatod anélkül, hogy hozzávetőlegesen két másodperc alatt letarolna.

SÚLYOS MEGLEPETÉS

A táj felett ide-oda lebegő, akárhol felbukkanni képes Eclipse-nek keresztelt szeméttároló megpróbál rád ejteni pár tonna vasat, amint kiszúr maga alatt. Ezt egy vörösen villogó kör már előre jelzi, így hála az égnek lesz pár másodperced elugrani. Ha az Eclipse a környékeden lebeg, azonnal fuss, ne bocsátkozz harcba, de még a korrupciót se próbáld levenni semmiről, amíg nyomodat nem veszti.

CSALÁDI KÖTELÉK

Több játékost aggasztott a tény, hogy ahányszor visszatérsz bázisodra, Alice azonnal éhségről panaszkodik – de még akkor is, amikor amúgy tele van kajával a közös inventory. Nyugalom, nincs semmi gond, gyermeked egyáltalán nem éhezik! Ez szimplán a minimális számú interakciójának köszönhető, illetve a ténynek, hogy a fejlesztők szerint a kislányok folyton éhesek, és mindig csak nyafognak.

BEST OF DRACULA

Castlevania Anniversary Collection

ADATOK

KIADÓ **KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT**
MŰFAJ **RETRÓ GYŰJTEMÉNY** – MEGJELENÉS **2019.05.16.**
ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **Az éjszaka sötétjében, a várfal tetején magányos alak áll. Megvető, parázsló tekintete az erődön túli tájat pásztázza, ahol a halandók rettegve várják az éjszakai gyermekeit, kik az uralkodó parancsára pillanatok alatt veszik be a környéket. Dracula rémuralma megállíthatatlannak tűnik... egészen addig, míg a horizonton fel nem tűnik egy újabb Belmont. Egy újabb, talán végre az utolsó, mindent eldöntő csatára.**

Sok nagyszerű videojáték készült már az elmúlt évtizedekben, amikre szívesen emlékszem vissza, amiket bármikor elővennék újra, ezzel áldozva a nosztalgia oltárán. De szívemnek mind közül a Castlevania az egyik legkedvesebb. A gótikus, középkori, szörnyekkel teli világ, melyben a Belmont-família küzd a legyőzhetetlennek tűnő Draculával és csatlósaival (Halál, Medúza, Frankenstein szörnye és az óriási denevér... csak hogy párat említsek) már önmagában is megkapó, de a Konami kasszasikere nem elégedett meg ennyivel. Ott volt a fantasztikus zene, a ragyogó pályadizájn, az egyszerűségében is hihetetlenül színvonalas art stílus, és akkor még nem is került szóba a harmadik epizóddal érkező extra elemek, mint a helyszín megválasztása, az eltérő karakterek speciális képességei, vagy éppen a Symphonyval csúcsra járatott titokkeresgélés, aminél a teljes kastély egy hatalmas átalakuláson esett át. Aztán az új évezredben a LoS új irányba terelte a szériát, méghozzá történet szintjén egy zseniális csavarral, játékmenet szempontjából pedig azokból a slágercímekből építkezve, melyek maguk a Castlevania-szériától tanulták mesterségük, hogy a folytatás porig rombolja a felépített mítoszt. A remény elveszett, ahogy a Konami is, azonban a régi epizódokról még könnyen le lehetett rántani egy bőrt. Az előző számban bemutatott Arcade Collection után most pontosan ez történt, méghozzá a népszerű sorozat nem teljes, de annál izgalmasabb összeállításával.

MINDENÜTT A HALÁL

Az Anniversary Collection összesen 8 játékot tartalmaz, 1986-tól 1994-ig. Konkretizálva ez az első három klasszikus epizódot tartalmazza (NES), a Super Castlevania 4-et (SNES), a Bloodlinest (SMD), a két GB-kalandot és egy igazi különlegességet, a csak Japánban kiadott Kid Draculát (NES), ami egy fura, de kedves kis spinoff. Nem mondom, hogy nem lehetett volna bővíteni a repertoárt, hiszen a GBA-ra kiadott játékok eleve a sorozat legjobbjai közé tartoztak, de még így is elég masszív a kínálat. Ráadásul nem egy olyan akad, aminek ez a változata igazi öröm. A játékok nagyon szépen futnak, csak néha találkoztam technikai problémával, emellett állíthatjuk a felbontást, a keretet, sőt bármikor menthetünk vagy betölthetjük utolsó állásunkat. Nem utolsósorban meg ott van a nagy extra ezúttal is, az e-book, aminél képeket nézegethetünk, kedvenc játékunk különböző verzióiról olvashatunk, illetve még interjúkat is találunk a sorozat alkotóival. Már csak emiatt megéri beruházni a kollekcióra, miközben a Castlevania az a széria, amely igen jelentős rajongói táborral büszkélkedhet. Őszintén remélem, hogy ezzel a gyűjteménnyel sikerül elérni a fiatalabb játékosokat is. A Belmontok és más hősök harca ugyanis manapság is nagyon élvezetes a többnyire balról jobbra haladó akció-platformerek során, a hangulat és a zene pedig éppen úgy üt, mint nagyjából 30 éve.

Az Anniversary Collectionben 8 játékot találunk, az eredeti Castlevaniától kezdve egészen a Bloodlinesig itt van minden.

A mai nap egy teljesen átlagos hétfőnek indult, aztán a hegyek közé keveredtem, és felmásztam az égbe egy dinó omladozó gerincén.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

A méltán népszerű és közkedvelt Castlevania-sorozat történelmének egy jelentős szelete, amit ilyen tartalmas összeállításban talán még soha nem vihettünk haza hivatalosan.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

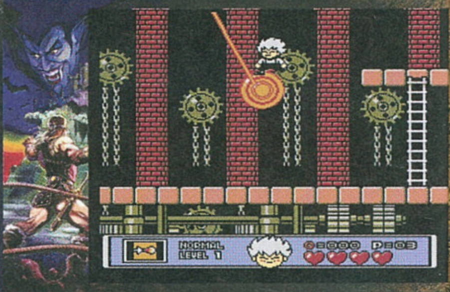
PRO

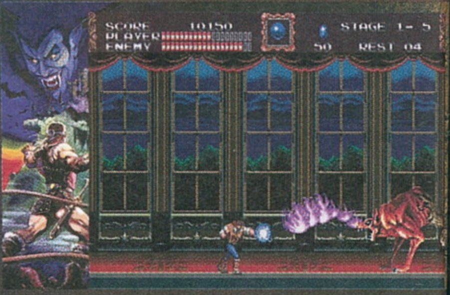
A széria korai részei, méltó formában, mentéssel, kisebb beállításokkal, érdekes extrákkal. A rajongók semmiképpen se hagyják ki, de az érdeklődők is nyugodtan csapjanak le rá.

KONTRA

Fért volna még ide másik játék is a sorozatból, illetve kisebb technikai gondok.

80%





JÖHETNEK AZ IDEGENEK!

Igazi történelmi kincsesbánya ez a kiadvány, ami akár egy fizikai verziót is megérne (talán majd a többivel együtt), érdemes elveszni benne. A GB-játékok monokróm egyszerűségétől a szimplább részeken át egészen a SNES Mode 7 speciális jellemzőjéig, illetve a 3. rész továbbfejlesztett játékmenetéig rengeteg minden benne van ebben a nyolc címben, ami méltó emléket állít a sorozatnak. Személy szerint nem tudok szívből jövő nosztalgia nélkül mesélni róla, de remélem, sikerült valamit átadni a lelkesedésből, ami a mai napig rávesz arra, hogy akár önmagukban is meghallgassam a programokhoz tartozó zenéket, nézegessem az artworköket. Innen pedig már csak egy lépés az alienes Probotector, avagy a Contra, ami egy hasonló gyűjteménnyel érkezik hamarosan. Természetesen arról is szót fogunk ejteni.

HÁZ AZ ERDŐ MÉLYÉN

DARKWOOD

ADATOK

KIADÓ **CRUNCHING KOALAS** – FEJLESZTŐ **ACID WIZARD STUDIO** – MŰFAJ **TÚLÉLŐHORROR**
MEGJELENÉS **2019.05.14.** – ÁR **PS STORE-BÓL 4590 FORINT AZ ALAPKIADÁS.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] **Zseblámpánk halovány fénye egy elhagyatottnak látszó, ősrégi kísértetház sziluettjét rajzolja ki a hideg éjszaka mindent ellepő sötétjében, ahová akaratlanul is be kell térnünk a lehetséges zsákmány megszerzésének céljából. Azonban a ház dohos szobáinak porlepte bútorai között már fogait csikorgatva vár ránk egy eltorzult arcú, csontsovány rémalak...**

Az 1980-as évek végén járunk, ahol a címszereplő elátkozott erdő komplett falvakat kebelezett be és zárt el a külvilágtól, ráadásul olyasféle speciális gombafaj terem a halott, fekete földben, melynek spórái megfertőzik az embereket: van, aki „csak" szimplán őrült lesz tőlük, van, aki átváltozik valami mássá, de akad olyan is, aki belehal az egyre terjedő pestisbe. Jópofa csavarral indít a Steamen már évek óta elérhető Darkwood (sajnos akkor nem került sorra, de most pótlunk a konzolos megjelenéssel), ugyanis nem a történet elején megismert orvossal kell a játék későbbi részében túlélnünk, hanem épp az általa foglyul ejtett, majd rá vadászó idegennel. Főhősünknek nincs neve (hivatalosan csak The Stranger jelzővel fut) és a kiutat keresi a sötét erdőből, miközben minden egyes nap az életéért kell küzdenie – főleg az éjszaka leszálltakor. Csak úgy, mint a Smoke & Sacrifice esetében, itt is éjjel leszünk a legsebezhetőbbek, csak amíg Sachi a rémségeket távol tudta tartani magától a lámpásával, addig itt ilyesmire esélyünk sincs. Éjszaka csak a bázisunkként szolgáló óvóhelyünk falai közt húzhatjuk meg magunkat, mely ugyan távol tartja a lidérceket és ártó szellemeket, ám a hús-vér szörnyeket már nem. De pont itt jön a képbe a craftolás és a leegyszerűsített bázismenedzsment: be kell deszkáznunk az ablakokat, eltorlaszolnunk az ajtókat,

fegyvert, kötszert, deszkákat készítenünk, és jobb, ha az óvóhely generátorát is feltöltjük naftával, mert ha az kiürül, és ránk borul a teljes sötétség, akkor szinte kizárt, hogy megérjük a hajnalt. Napközben portyázhatunk, gyűjtögethetünk és felfedezhetjük a több nagyobb területet (random generált térkép van minden újrajátszáskor), napszállta után pedig jöhet a szó szerint értendő túlélőhorror. Ha elkerülhetetlen a közelharc, akkor a taktikánkat alaposan meg kell fontolnunk, hisz lőszerünk a fel-feltűnő árus kedvező portékája ellenére sincs soha elegendő, staminánk véges, életerőnk kevés, táposabb lények ellen pedig eleinte semmi esélyünk.

A Darkwood pályái fokozatosan válnak egyre nehezebbé, azt azonban te döntheted el, mikor akarsz tovább haladni.

SUTTOG A FENYVES

Maradt bennem némi félelem a hatalmas erdők átláthatatlan káoszából, miután gyerekkoromban megnéztem VHS-en az Ideglelés című, mára már klasszikusnak számító found footage horrorfilmet. Soha korábban nem rettegtem annyira az öreg fák vékony ágainak recsegésétől, és az ismeretlen rémektől, melyek az árnyak közt lapulnak. A végre konzolokra is átvándorolt Darkwood hasonlóan sötét, beteges – rettentő elvont hangulata rátelepszik az emberre, és nem ereszti egykönnyen. Ez az a fajta lélekgyilkos horror, amelyben nemcsak az eléd tolt, manifesztálódott borzalmakból, de a háttérben meghúzódó, naplóbejegyzésekből, fotókból, újságkivágásokból vagy épp megtalált tárgyakból is oly' szörnyűségek rajzolódnak ki, hogy én speciel a 2Dark óta nem éreztem videojátékban hasonló, lelkileg megterhelő kegyetlenséget. A Darkwood csupán megmutatja, mondjuk, egy szekrény mögött megtalált, megtépázott lánykaruha fotóját, de neked kell mögé képzelned, hogy mi történhetett ott. Számtalan ilyen elemmel operál a játék, a prológus után nem sokkal pedig már azon kapjuk magunkat, hogy körülöttünk groteszk teremtmények mászkálnak fel-alá, majd úton-útfélen kegyetlen gyilkosságok megcsonkított tetemekkel teli helyszíneibe botlunk. A Darkwood nem kímél, elementáris erővel szabadítja rád a nyomasztó hangulatot, amire csak rátesznek pár lapáttal a sejtelmes környezeti zajok és a komor zenei motívumok. A felülnézet kifejezetten jól áll a programnak, a fény-árnyék hatások pedig tökéletesen lettek kivitelezve. Elérik, hogy valóban óvakodjunk az előttünk álló ismeretlentől, fontoljuk meg minden cselekedetünket, és ha új területre érünk, ne rohanjuk ész nélkül előre. Horrorrajongóknak mindenképp erősen ajánlott a beszerzése, esős éjszakákon pont ideális elmerülni Darkwood erdejének vérfagyasztó sötétjében.

ÉRTÉKELÉS

A Darkwood súlyos atmoszférával bíró, igazi túlélőhorror, melyben az éjszaka eljövetelével a legkülönfélébb borzalmak szabadulnak ránk, ezzel pedig a játék nemcsak a feszültséget tartja fenn folyamatosan, de eléri azt is, hogy valóban féljünk egyedül a sötétben.

TÁLALÁS:	87%
TARTALOM:	81%
JÁTÉKÉLMÉNY:	93%

PRO

Iszonyú erős hangulat, stílusosan elborult megvalósítás, remek hangok és zenék.

KONTRA

Egy idő után önismétlővé válik, lelkileg megviselő lehet, néha kényelmetlenül nehéz.

89%

Ki gondolta volna, hogy a sötét erdőben mászkálva fogjuk megtalálni Tom Hanks kedvenc prospektusát.

Tesla vs Lovecraft

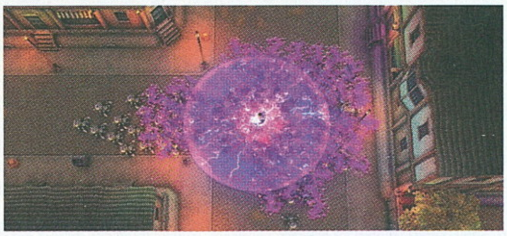
[ÍRTA RAPCSÁK] Freddy vs. Jason? Alien vs. Predator? Netán Godzilla vs. Mechagodzilla? Ugyan... Mindez kutyafüle ahhoz képest, amit a két korszakos zseni, Tesla és Lovecraft művel egymással az évezred legnagyobb és legmeghatározóbb összecsapásában.

Kiadó: 10tons Ltd ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://www.teslavslovecraft.com/ ■ **Megjelenés:** 2019.05.02. ■ **Ár:** 3099 forint

A mobiljátékok mára eljutottak arra a szintre, hogy egyes PC-s vagy konzolos címek egy ez egyben, vagy épphogy minimális korlátozásokkal, de lazán átültethetők a kisképernyőre. És igen, ezeknél a játékoknál már valóban jól jön egy négy- vagy nyolcmagos procival rendelkező okoskészülék. A Tesla vs. Lovecraft egyébiránt nekem eddig teljes mértékben kimaradt az életemből, és lövésem sem volt, hogy milyen kvalitásokkal rendelkezik a nagytesó, úgyhogy teljesen szűzen mentem a dologba. Maga a játék egy klasszikus ikerkaros shoot 'em up lövölde. Abból is az egyik legextrémebb fajta.

A történet szerint Tesla idegállapotba kerül, mert a köztudottan józan életű Lovecraft, valamint annak válogatott kompániája ledózerolja a feltaláló laborját. Tesla pedig nem rest, fogja magát, és őrületes vér- és lényontásba kezd Arkham békés kis utcáin.

Na, hát kábé ennyi a sztori, a cél pedig nem más, mint hogy módszeresen lekaszaboljuk az összes életünkre törő ősi létformát. A pályák mérete nem nagy, és sokkal inkább nevezhetők arénának. Eleinte csak pár tucat ellenfelet



kapunk a nyakunkba, a pályák vége felé pedig már nem látunk semmit a szörnyektől. Folyamatosan érkeznek a mindenféle power upok, perkek, és ezeket felhasználva kell érvényesíteni az akaratunkat. Mindeközben összegyűjthetjük Tesla mechájának darabjait is, amit aktiválva egy időre beülhetünk a sebezhetetlen és irgalmatlan tűzerővel rendelkező gép volánja mögé. A játékmenet valami eszméletlen gyors, a képi világ pedig embert próbáló villódzásokkal bombázza a játékost. Egy idő után picit fárasztja is a szemet, főleg kisebb kijelzőkön. Az irányítás rendben van, de néha sikerült olyan helyeken beragadnom, ahol nem is volt akadály.

Mindent összevetve a Tesla vs. Lovecraft egy kiváló játék. Eszméletlen pörgős, a hangeffektek jók és a zene is abszolút a helyén van. A lények nagyon szépek, ötletesek és látványosan megrajzoltak. Maga a környezet elég sivár, de mivel minden csillog, villog, robban, pittyeg, talán jobb is, hogy nem vonja el a háttér a figyelmet. A játék nem a legolcsóbb, míg a steames verzió 4900 forint körül van, addig a mobilos adaptációt 3000 forintért tehetjük magunkévá.

88%

Rumble Stars

[ÍRTA RAPCSÁK] Gondolkodtál már rajta, hogy milyen szuper lenne, ha fognánk a Clash Royale-t, és átültetnénk az egész hóbelevancot a focipályára? Nem? Szerintem más sem. Eddig, hiszen most itt a Rumble Stars, hogy valóra váltsa legtitkoltabb álmunk.

Kiadó: Frogmind ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://www.rumblestars.com/ ■ **Megjelenés:** 2019.04.23. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belüli vásárlás)

Na, jó, a CR-nek is van amerikai focis része, de az csak mellékág, és túl sok köze nincs a valós focihoz. Ez valószínűleg a Frogmind brigádjának is feltűnt, ezért hát gondoltak egy merészet, és piacra dobták a Rumble Starst, ami az egyik (ha nem a) legpofátlanabb Clash Royale-koppintás. Legalábbis ami a nagykiadós játékokat illeti.

A két játék menüjét és kezelőfelületét akár össze is keverhetjük, ha épp félálomban indítjuk el a programot, és az egész struktúra is egy az egyben ugyanaz. Itt nagyjából le is lehetne zárni a dolgot, mondván, ez biza' nem érdemel további karaktereket. De, gondolom, nem okoz meglepetést, hogy ez nem így van, hiszen akkor nem írnánk a játékról. A Rumble Stars ugyanis egy kifejezetten élvezetes focis játék, amit a CR-gyökereknek köszönhetően félig-meddig akár még menedzserszimulációnak is titulálhatnánk. A játékosokat ugyanis nem mi irányítjuk, mivel mi csak kiválasztjuk a kezünkben lévő lapok közül, hogy kit szeretnénk pályára küldeni, és a karakterek tulajdonságait figyelembe véve a többit már a gép intézi, mi csak nézők vagyunk.

A választható állatkák szerencsére elég változatosak – mind küllemüket, mind pedig tulajdonságaikat illetően. Vannak kifejezetten támadó pozícióra szánt lapok, valamint ennek a fonákjai, vagyis a védekezők, de ezek mellett megtalálható még jó pár spéci karakter is. Akadnak például elterelő lapok, de olyanok is, akiknek köze nincs a labdához, és csak gyilkolják az ellent. Ebből kifolyólag elég változatos csapatot rakhatunk össze. A játékmenet viszont elég kaotikus lesz az első körökben. Mert miközben azt próbáljuk kitalálni, hogy kit küldjünk pályára, közben azt is figyelnünk kell, hogy mit művelnek a már kint garázdálkodók. Az akció gyorsabb, mint a CR esetében, és

a meccsek is sokkal hamarabb lefutnak. És hiába kapjuk meg a játék elején a kötelező elemként funkcionáló tréninget, az első éles meccsek akár még el is vehetik az ember kedvét. De a Rumble Stars megérdemli a türelmet, és ha már ráereztünk az ízére, akkor egy igen kellemes program képe bontakozik ki előttünk. És bár jó időre képes lekötni az embert, valami mégis hiányzik belőle ahhoz, hogy igazán átütő sikert arasson. De nem tudnám megmondani, hogy mi az.

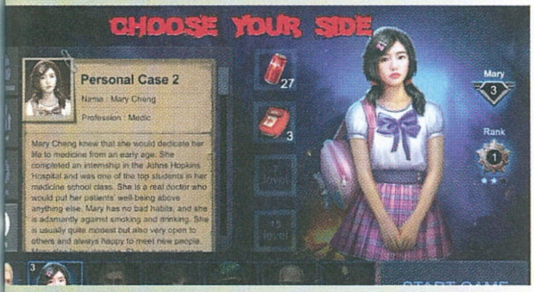
75%

Horrorfield

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Nagyjából minden stílus képviseltette már magát mobilon, de a Dead by Daylighthoz hasonló csoportos túlélős horror eddig kimaradt. Nézzük hát, miként teljesít az orosz Skytec Games szerzeménye.**

Kiadó: Skytec Games, Inc. **Platform:** Android **Link:** http://www.skytecgames.ru/ **Megjelenés:** 2019.04.23. **Ár:** Ingyenes (játékon belüli vásárlás)

A fenti kijelentést annyiban módosítanám, hogy ugyan akadt néhány amatőr (és direkt nem az indie kifejezést használtam) próbálkozás, de azok józserivel említésre sem méltóak. Ámbár a Horrorfield sem egy teljesen újkeletű dolog, hiszen jó ideje elérhető volt már egyes területeken, de a játék akkor még béta verzióban leledzett, és kizárólag oroszul volt hajlandó kommunikálni. De most itt a teljes változat, méghozzá angol nyelven.



Elöljáróban leszögezhetjük, hogy a Horrorfield az elszalasztott lehetőségek játéka. De azt hiszem, ez egy kis magyarázatra szorul. Az alapkoncepció egyszerű, mint a faék, bár ez a nagytestvér esetében sincs másképp, csakhogy itt még inkább limitálták a lehetőségeink. Kezdésnek csak a túlélő szerepét választhatjuk, mert a vadászt majd egy bizonyos szint után kapjuk meg. Ha rányomunk a startra, a program összerántja nekünk a netről a játszótársakat, és kezdődhet a menekülés. És nagyjából ennyi. Az még hagyján, hogy túl sok mindent nem tehetünk, hogy feltartóztassuk az üldözőt, de ha egyszer összefutunk vele, akkor szinte esélytelen, hogy meglógjunk. Szóval, amíg nem harácsolunk össze néhány felhasználható tárgyat, addig józserivel egy szerencsejáték az egész. Mert hiába jelez egy dobogó szív, hogy mikor jár őkelme a közelünkben, sokszor tényleg csak a véletlenen múlik, hogy elkerüljük. És ezen a speciális nézettel megáldott kamera sem segít, mert a pálya beláthatóságát nagyban csökkenti. De érdekes módon ez nemcsak

negatívumként róható fel, mert ez az egész ad egyfajta adrenalinlöketet a játékosnak. Rimánkodunk, hogy még időben megjavítsuk a generátorokat, és kimeneküljünk a kapun. Viszont ha elkap a vadász, akkor első körben ketrecbe zár, és csak társaink jóindulatán múlik, hogy kiszabadítanak-e.

A Horrorfield a hivatalos megjelenés ellenére még elég kezdetleges stádiumban van, és ami jelenleg a hátránya, az később még javulhat, ha a készítők veszik a fáradságot, és foltozgatják a játékot. Ráadásul még így is azon az állásponton vagyok, hogy bőven szórakoztató darabról beszélünk, ami jelen pillanatban se nem több, se nem kevesebb, mint a Dead by Daylight mobilos kivonata. G

60%

Születésnaposok

A TETRIS 35 ÉVE

OROSZORSZÁGBÓL SZERETETTEL

[ÍRTA WILSON] Idén ünnepli 35. születésnapját az a program, amit még az is ismer, aki az egész életét egy szikla alatt élte le, hiszen sokkal több, mint egy szimpla videojáték: egy legenda; egy alapmű; egy popkulturális mérföldkő, ami egy diktatúrában született, mégsem tudta megállítani egyetlen, ember által emelt határ sem.

Amikor egyszer a távoli jövőben az emberiség kapcsolatot létesít egy idegen civilizációval, biztosra vehető, hogy valahol valaki azt fogja mondani: itt bizony van egy magyar szál – vagy egy felmenő, vagy egy távoli rokon kapcsán, ahogy azt az elmúlt pár évszázadban megszokhattuk. Az sem nevezhető meglepőnek, ha egy legendás videojáték kapcsán is előkerül hazánk, hiszen a kiváló kordokumentumként szolgáló „Vakondok" film is remekül bemutatta, mennyire komoly szerepet játszott a nyolcvanas évek hazai játékfejlesztése a kor legsikeresebb platformjainak sikerre juttatásában. Az azonban kevésbé ismert, hogy a Tetris története is rendelkezik magyar szállal – méghozzá egy olyannal, ami aztán közel egy évtizedig okozott galibát a világban.

A VASFÜGGÖNY MÖGÖTT

A Tetris története azonban nem itt, hanem az egykori Szovjetunió szívében, Moszkvában vette kezdetét, amikor az akkor még csak tinédzserkorban levő Alekszej Pazsitnov eltörte a lábát, és több hónapos fekvőgipszre lett ítélve. Azért, hogy az unalom ne ölje meg, egy barátja egy matematikai feladványokat tartalmazó könyvvel lepte meg: a matematikától a logikai játékokig vezető út volt az a fordulópont Pazsitnov életében, amely örökre ezekhez láncolta.

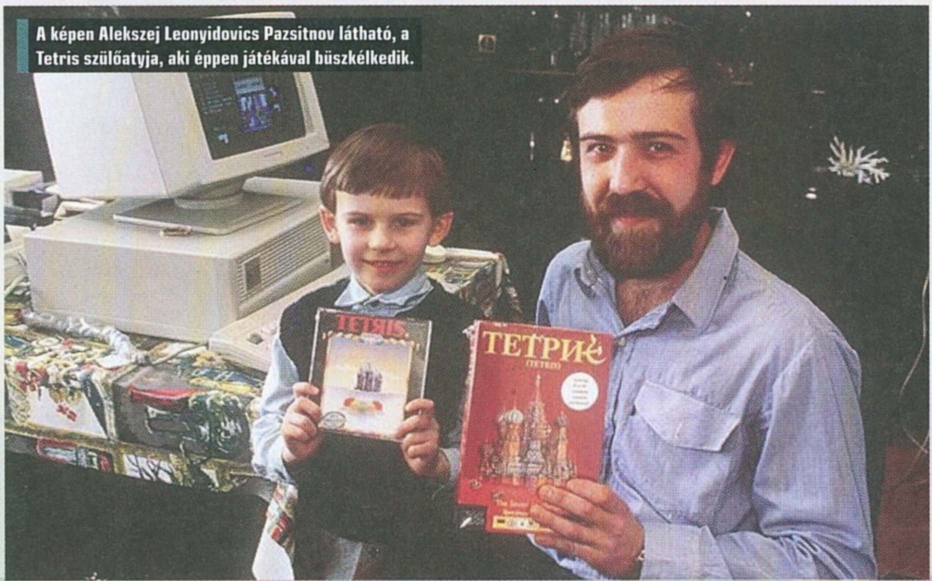
Meglepő mód pont a matematika és az akadémiai pálya volt az, amely a vasszigorral működtetett Szovjetuniót bemutatta a játékiparnak. Mivel az állam cenzorai tűzzel-vassal irtottak mindent, ami nyugati, fű alatt kellett az országba csempészni a kor sikercímeit: a Pac-Man és a Q*bert úgy lettek szovjet sikertörténetek, hogy csak kézről kézre cserélt lemezeken voltak elérhetők, valahogy úgy, mint nálunk. És ez a népszerűség terelt sokakat a játékfejlesztői pályára, hiszen egy klón készítése, vagy egy nagy nyugati sikercím kódjának visszafejtése kiváló ugródeszka a saját ötletek kivitelezéséhez.

Ez az ötlet Pazsitnov számára pedig nem egy mindenféle dolgot felfaló lény, vagy egy az ellenfeleket apróra taposó figura volt, hanem maga a forma – egész pontosan a pentominó, amely a definíció szerint „egy öt egyenlő területből felépített poliominó", amely 12 különböző elemből áll, és ezek segítségével létrehozható egy olyan kirakósjáték, melyből számtalan alakzat alakítható ki az egyes elemek megfelelő sorrendben történő összeillesztésével. Moszkvában alig egy rubelért lehetett beszerezni, Pazsitnov pedig elég gyorsan a rajongója lett, és úgy gondolta, ez digitális formában is működhetne. Az ismertnek vagy igazán népszerűnek nehezen nevezhető logikai játék átültetése viszont nem lett

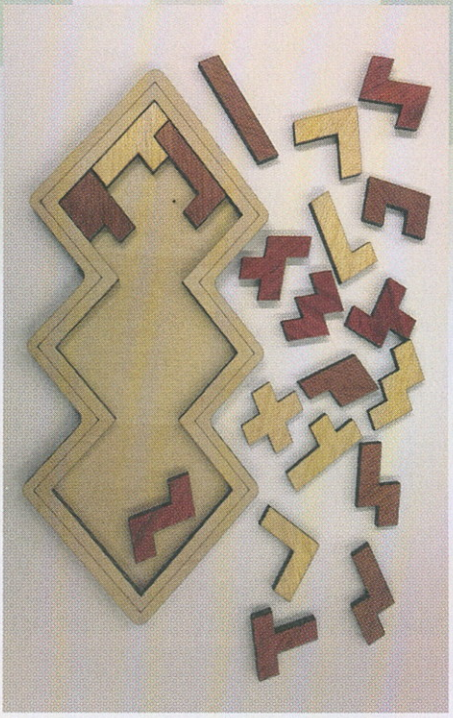
volna túl egyszerű feladat az elemek száma miatt, így Pazsitnov inkább a tetrominók mellett tette le a voksát, melyekből mindössze csak hét variáció van. A cél az lett volna, hogy ezek lerakásával a képernyő teljes egészében kitöltésre kerüljön – csakhogy ebben sok élvezet nem lett volna, hiszen a képernyőt fél perc alatt fel lehetett tölteni, így célszerűbbnek bizonyult a már elkészült sorokat egyszerűen eltüntetni, ezáltal helyet szabadítva fel.

A KÉPZELET SZÁRNYAIN

Az alapmechanika kialakítása közel három hetet vett igénybe, méghozzá több okból. Egyrészt, mert az



A képen Alekszej Leonyidovics Pazsitnov látható, a Tetris szülőatyja, aki éppen játékával büszkélkedik.



ekkor még névvel nem rendelkező projekthez foghatót sehol sem lehetett találni a piacon – főleg nem a vasfüggöny mögött –, másrészt mert Pazsitnov ezen csak az akadémián dolgozhatott, ahol egy már ekkor is jó tízéves lemaradásban levő hardver, az orosz tervezésű Electronika 60 volt elérhető. A 8 kilobájtnyi RAM-mal rendelkező gép nem rendelkezett grafikus képességekkel, így Pazsitnov betűkből alakította ki az alakzatokat és az alapvető játékmenetet – de semmi mást: ebben a változatban még nem voltak pályák, nem volt sebességváltoztatás vagy épp pontozás. A legfontosabb viszont igen: a szikra, az, amely fellobbanva előbb Pazsitnovot, majd kollégáit is a képernyő elé láncolta. És ezek a lelkes kollégák voltak azok, akik megalapozták a Tetris sikerét – először azzal, hogy saját maguk kezdték terjeszteni ismerőseiken keresztül, aztán pedig az IBM PC-s változat elkészítésével (házon belül), amely nemcsak nyugaton, de keleten is kezdett az abszolút sztenderddé válni.

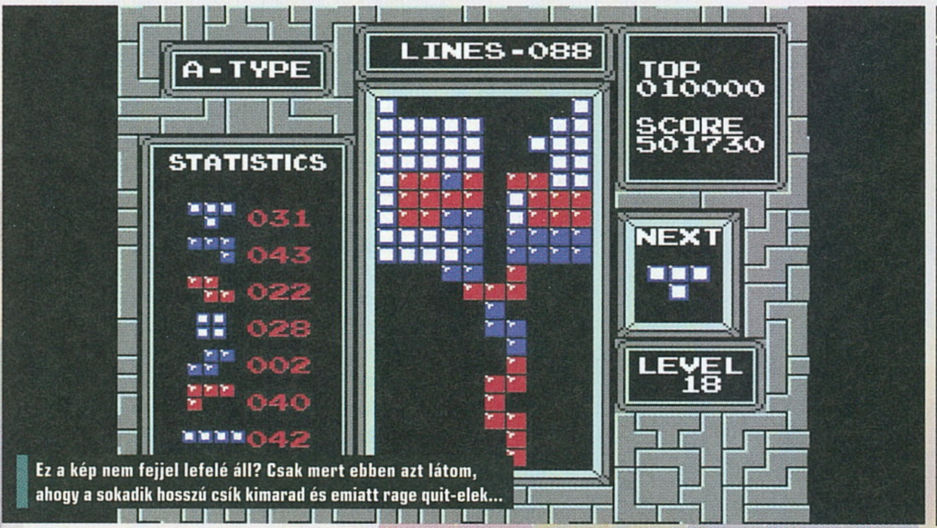
És ez a PC-s változat volt az, amely 1986-ban valamilyen úton-módon eljutott arra a Magyarországra, a nyolcvanas évek játékfejlesztésének egyik legfontosabb vadászterületére, ahol akkor és később is kortörténelmi jelentőségű átiratok és saját projektek valósultak meg. Hazánkban született meg többek között a Commodore 64-es és az Apple II-es változat, és innen indult meg a Tetris nyugati világhódítása is. Ennek igazából egy prózai oka van: mivel a Szovjetunióban a vállalkozás joga csak az államot illette meg, Pazsitnov maga pedig az akadémia révén állami alkalmazott volt, ezért semmilyen módon nem profitálhatott belőle. Így Pazsitnov a peresztrojka hajnalán tíz évre „önként” lemondott a jogokról, azok kezelését a szovjet államra hagyva, amely az Elektronorgtechnica (vagy ahogy mi ismerjük, az Elorgon) nevű állami ügynökségen keresztül exportálta azt (és közben ezen át importált olyan nélkülözhetetlen eszközöket, mint az IBM PC). Vagy legalábbis megpróbálta: a Szovjetunióban alapból körülményesen ment az üzletelés a nyugattal való borzalmas viszony és az országon belüli állapotok miatt, ráadásul a határon túli üzletkötés még inkább megnehezítette az exportálás amúgy sem egyszerű folyamatát. Ez a káosz és egyfajta vákuum a magyarázata annak, hogy miként jött létre egy olyan jogi pókháló, melynek kibogozása éveken át tartott, és amely lehetővé tette, hogy a Tetris kereskedelemi forgalomba kerüljön. És itt jött képbe Magyarország.

TUDTAD?

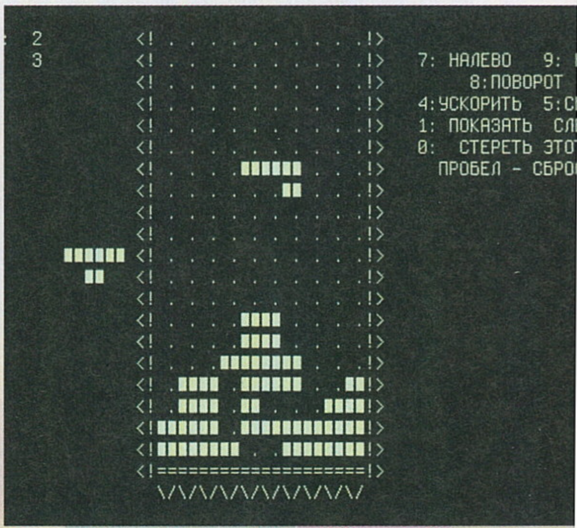
A Tetrisszel egybeforrt főcímzene valójában egy tizenkilencedik századi orosz folkdal. A Korobejnyiki Nyikolaj Nyekraszov költő versén alapul, amely 1861-ben jelent meg. Főhőse egy fiatal kereskedő, aki egy éjszaka egy rozsmezőn egy egyszerű parasztlány kegyeit keresi, felajánlva javait egy csókért, és más egyebekért, ám a vers végül tragédiával ér véget.

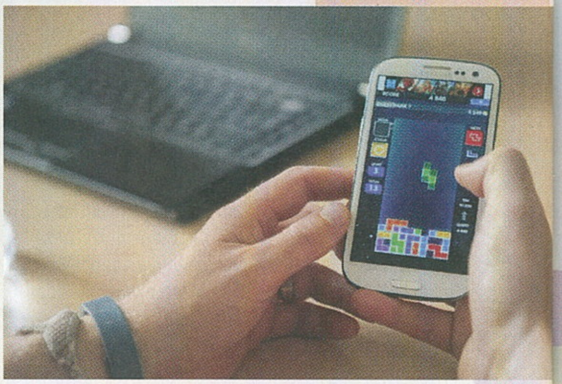
BUDAPESTI KÁLVÁRIA

1986-ban Stein Róbert (Hazai termés című rovatunkban már volt róla szó), a Magyarországon született, de az Egyesült Királyságban nevelkedett szoftverfejlesztő, a brit Andromeda elnöke, látogatást tett a Magyar Tudományos Akadémián, ahol arra lett figyelmes, hogy programozók egy egész csapata tobzódik egy masina körül, belefeledkezve egy Tetrisnek hívott játékba. Steint nemcsak ez, de a személyes próba is lenyűgözte, és itt tudta meg, hogy a magyar programozók már számos gépre elkezdték átültetni a minden szempontból páratlan és újító játékot. Stein ezt követően nem habozott, megpróbálta felvenni a kapcsolatot az eredeti alkotóval, megszerezve a PC-s változat jogait, a kapcsolatfelvétel azonban lassan és körülményesen haladt, az Andromeda pedig nem akarta a földön hagyni a pénzt,



Ez a kép nem fejjel lefelé áll? Csak mert ebben azt látom, ahogy a sokadik hosszú csík kimarad és emiatt rage quit-elek...





így inkább vettek egy nagy lélegzetet, becsukták a szemüket, és az asztal alatt kezdtek el kereskedni a jogokkal, anélkül, hogy az hivatalosan náluk lett volna. Stein állítása szerint nem tudta, hogy nem Pazsitnov munkáltatóját, az Akadémiát kellett volna felkeresnie, hanem a jogokkal kereskedő Elorgot. A legenda szerint 100 ezer angol fontot ajánlott fel Pazsitnovéknak, ám a pénzt sosem fizette ki, mivel végső megállapodás sosem született. Stein ennek ellenére készpénznek vette azt, hogy megszerezte a Tetrist: fogta, majd elkezdte nyugaton értékesíteni a licencjogokat, többek között a Mirrorsoftnak és a Spectrum Holobyte-nak, hogy PC-n, Commodore 64-en, Amigán, Atari ST-n és Apple II-n is megkeressék a maguk kenyerét, de később még jutott a tortából az Atarinak, a Bulletproof Software-nek és a Nintendónak is. És pont a Nintendo volt az, amely aztán lebuktatta az egész bizniszt.

Henk Rogers foglalkozását tekintve „videojáték licenser", azaz olyasvalaki, akinek az volt a dolga, hogy a vadászterületéül szolgáló japán piacon várhatóan sikert elérő játékokat találjon, és megszerezze azok kiadási jogait. És amikor 1988-ban, a mind a mai napig létező Consumer Electronics Show kiállítói terén belefutott a Tetrisbe, tudta, hogy aranyat talált. Rogers nem volt éppen az a babérjain ülő típus, a bemutatkozást követően gyakorlatilag azonnal üzletet kötött a Spectrum HoloByte-tal, minden elérhető platformra megszerezve a Tetris jogait, de a tárgyalások során derült ki, hogy a céget birtokló Mirrorsoft korábban már megvált bizonyos jogoktól, így a japán kiadástól is, amit maga az Atari karmolt fel. Rogers számára ez azért volt kínos, mert jó kapcsolatai révén bedolgozott a Nintendónak is.

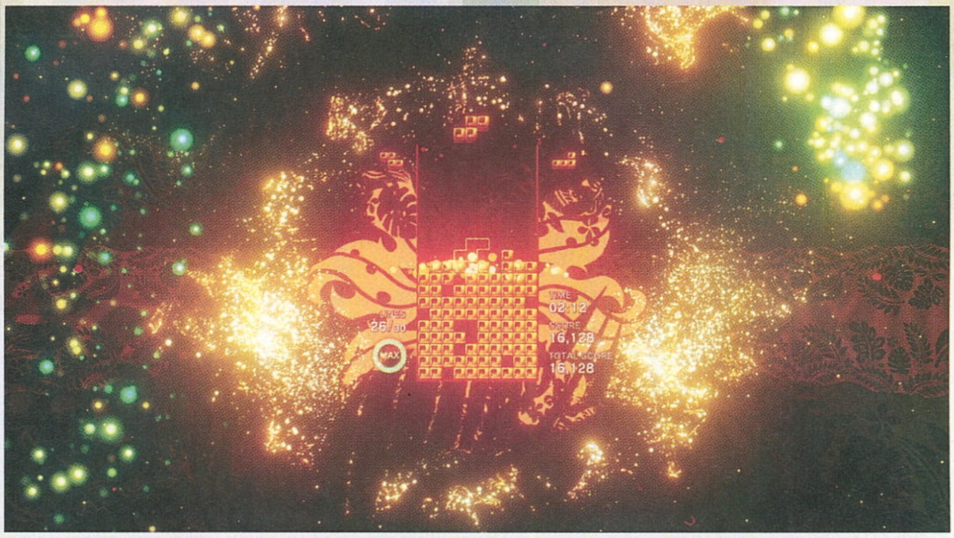
A legendás japán videojátékgyár korábban már meghódította a világot és az egész ipart a Nintendo Entertainment Systemmel, a NES-sel, és 1989-ben kívántak belépni a hordozható konzolok világába – más értelmezésben ők maguk hozták létre azt –, amelyhez a Tetris tökéletesen passzolt volna, hiszen játékmenete egyszerű, irányításához gyakorlatilag elég volt egy D-Pad és két gomb, a tálaláshoz pedig tökéletesen megfelelt egy aprócska monokróm képernyő is. A nintendós változat kiadásának ötlete nem tudni, kitől ered, de az biztos, hogy Rogers kulcsfontosságú szerepet játszott benne, hiszen már azelőtt beígérte az üzletet, hogy azt hivatalosan megkötötte volna. És itt kezdődtek a bonyodalmak…

Jobban mondva körülbelül itt derült ki az Elorg számára, hogy a Tetris nyugaton már minden létező gépre elérhetővé vált, annak ellenére, hogy a jogokat ők hivatalosan sosem értékesítették, azaz a magyar származású Stein Róbert gyakorlatilag illegálisan épített fel egy kisebb birodalmat. Ezt ráadásul a gameboyos jogokért küzdő Henk Rogerstől tudták meg, miután az meglehetősen kalandos úton (üzleti útra ment, de turista vízummal utazott), meghívó és engedély nélkül eljutott az Elorghoz, ahol egy 10 emberből – Pazsitnovból, ügyvédekből, üzletemberekből és KGB-ügynökökből – álló csoport órákon át vallatta, miközben állítólag ezzel párhuzamosan az addig kalózkodó Mirrorsofttal is asztalhoz ültek. Utóbbi állítólag még magát Gorbacsovot is megkereste egy

TUDTAD?

A 2018-as Tetris-világbajnokságon a hétszeres győztest egy alig 16 éves Tetris-titán győzte le. Joseph Saelee 3:0-ra verte meg az addigi királyt, és ezzel ő a jelenlegi Tetris-világbajnok. Mint mindig, úgy legutóbb is a NES-es változat adta a verseny alapját, melyben Saelee már több világrekordot is jegyez, így várhatóan idén sem fog a mezőny végén kullogni.

A Tetris olyan komolyan kompetitív játék, hogy battle royale változatot is lehet belőle készíteni. Hahaha, jó poén, ja, várj…



TUDTAD?

A tavalyi Tetris Effect az úgynevezett „tetris effektusról" kapta a nevét, amely az emberi agy egy olyan állapota, amely egy bizonyos tevékenység folyamatos ismétlése után jön létre, mikor az ember a való életben is elkezd ehhez a tevékenységhez asszociálni dolgokat. A Tetris esetében például ez formák felismerését is jelentheti, vagy azok összeillesztési módjainak elképzelését.

családi kapcsolat révén, megpróbálva a lehető legmagasabb hatalommal megakadályozni a Tetris-jogok átadását Rogersnek.

Mindhiába. Rogers, és ezzel együtt a Nintendo győzedelmeskedett, ami Rogersnek jött a legjobban, mert a tárgyalások ideje alatt Japánban már rég zajlott a Tetris cartridge-ok gyártása...

BÍRÓSÁGI KALANDOK

A háború igazából viszont csak ekkor kezdődött, a Nintendo a hivatalos jogok birtokában előbb az arcade változattal hódító (és egy NES-es átirattal is rendelkező!) Atarit hurcolta bíróság elé, ezt látva pedig a szintén a játéktermekben tevékenykedő SEGA is meghunyászkodott, így 1989-ben rivális nélkül jelent meg a gameboyos Tetris, ezután pedig túlzás nélkül meghódította a világot. Az első igazi kézikonzol mellé csomagolt Tetris minden idők egyik legsikeresebb videojátéka, amely hozzávetőlegesen 35 millió példányban talált gazdára, és gyakorlatilag egybeforrt a platformmal. Ennek ellenére nem ez, hanem a NES-es változat számít kánonnak: ez volt a mind a mai napig létező Tetris-világbajnokság alapja, és ez az, amit a definitív Tetrisnek tekintünk.

A gameboyos változat elsöprő és talán váratlan sikerét, valamint a Szovjetunió összeomlását követően Pazsitnov 1991-ben az Egyesült Államokba emigrált, de egészen 1996-ig, a korábban a szovjet állammal kötött licencszerződés lejártáig kellett várnia arra, míg kreálmányából pénzt is látott. Pazsitnov és Rogers ebben az évben hozta létre a birodalom felett mind a mai napig bábáskodó The Tetris Companyt, azt a vállalatot, amely a Tetris licencét kezeli. A Tetris a születése óta eltelt 35 év alatt relatíve keveset változott: Pazsitnov maga is készített variánsokat (közte az 1991-es Welltrist, amely sosem lett sikeres), és a kezdetben rosszul menedzselt IP miatt több, a Tetrisre egyáltalán nem emlékeztető klón és újragondolás is született, de az alapvető játékmenet sosem változott, csak annak egy-egy eleme. Meglepő, de a legméreszebb utód az idén februárban a semmiből érkezett Tetris 99 lett, amely napjaink legnépszerűbb műfaja, a battle royale irányába terelte Pazsitnov remekművét, valami elképesztő kecsességgel és ötletességgel varázsolva mindennél izgalmasabb és intenzívebb multiplayer csatározást, amiért már önmagában megéri előfizetni a Nintendo Switch Online-ra. Hiszen semmihez sem fogható élményt nyújt, más platformon pedig nem elérhető. Aki pedig egy minden szempontból modern és látványos élményre vágyik, az a tavalyi Tetris Effecttel jár a legjobban (2018/12-es PC Guru), ahol a Tetris játékmenetét a pazsitnovi magasságokig jutó Mizugucsi Tecuja zeneközpontú ötleteivel sikerült párosítani. És ez is remekül példázza azt, hogy a Tetris egyszerűsége ellenére mennyire jól működik más műfajokban, és mennyire jól köthető össze újszerű ötletekkel – hiszen önmaga sem kevesebb, mint egy igazi innovátor és egy megkerülhetetlen mérföldkő! G

Bizony, a klasszikus Tetrist olyan sokan szeretik, hogy máig rendszeresen rendeznek belőle esport versenyeket.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] A májusi eső idén nem aranyat, hanem jó játékokat ért. Az elmúlt hónapok többnyire vegyes kínálata után gyakorlatilag az akció vette át a főszerepet, de kimondottan változatos formában, hiszen a felhozatalba bekerült egy online PVP játék, valamint a beat 'em up-ok és a 2D-s oldalnézetes akció programok rajongói is örülhetnek. A játékok mindegyike remek pillanatokat tud nyújtani, a minőségükből pedig látszik, hogy egy-egy slágercím fejlesztéshez nem szükséges többszáz fős stúdió. Ötlettel, kreativitással, kitartással és megfelelő készségekkel kisebb létszámú csapatok is el tudják érni a sikert, erre bizonyíték például az Irony Curtain: From Matryoshka with Love. Hogy miért, azt lentebb elolvashatjátok, aztán menjetek, próbáljátok ki a nektek tetsző címeket, hiszen közeleg a nyár, a pihenés ideje!

Infected Shelter

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: DARK BLUE GAMES LTD. - **MEGJELENÉS:** 2019.05.08. - **ÁR:** 10 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3250 FORINT.

A Dark Blue Games Ltd. egy magyar stúdió, amit két hazánkfia, Ruzsányi Zoltán és Nádasi Lajos alapított. A két fejlesztő régi motoros a szakmában, hiszen mindketten olyan játékokon dolgoztak, mint a S.W.I.N.E. és a Panzers-sorozat. Legújabb játékuk pedig egy beat 'em up program, melyben a zombifertőzött posztapokaliptikus világban kell leverni mindenkit, de erőnél és elszántságnál jóval többre van szükség.

Hogy miért? Mert az Infected Shelter egy műfajkoktél: van benne egy adag Dead Cells, némi Castle Crashers és egy csipetnyi Mortal Kombat, ezáltal pedig a játékmenet kellően élvezetes és egyedi. A Dark Blue alkotása minimális történettel rendelkezik, de itt nem is ezen van a lényeg, hanem a bunyón, a felszedhető looton, a felfedezésen és a fejlesztéseken. Az Infected Shelter véletlenszerűen generált pályákat, rengeteg cuccot és látványos verekedéseket, harcokat kínál, igaz, ez inkább a literszámra ömlő vérben jelenik meg. Ez nem az a cím, ami elé nyugodt szívvel leültetnénk egy 10-11 éves gyermeket: ez egy 18+-os játék, amelyben még az ellenfelek levágott fejével is dobálózni lehet. Mivel a produkció Early Access fázisban van, ezért csak néhány karakterből (gitárral verekedő lány, tolószékben ülő nagypapa és unokája) lehet válogatni, de velük is élvezet minden egyes halál után elindulni újra és újra, hiszen a pályák mindig átalakulnak, éppen emiatt a felfedezés sosem válik unalmassá. A halállal az összes megszerzett felszerelés elvész, azonban a fertőzésminták és tervrajzok megmaradnak (ezekkel lehet fejleszteni), hogy a következő próbálkozások sikeresebbek legyenek. És hogy milyen az Infected Shelter megvalósítása? Kifejezetten jó! A Unity motort használó játék nagyszerűen fest, a dizájn képregényes stílusba hajlik, a zenék élvezetesek, a kivégzések látványosak. Kell ennél több? Ha egy egyedi élményt kínáló játékra vágytok és szeretitek a beat 'em up stílust, akkor tökéletes választás lehet a hazai produkció, amelyet szóló és négyfős kooperatív módban is lehet játszani. Tíz dollárért ez egy remek választás, nemcsak azért, mert jó szórakozás, de azért is, mert a játék megvásárlásával magyar fejlesztőket támogathattok.

Down to Hell

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: RED DEV STUDIO S.A. - **MEGJELENÉS:** 2019.04.18. - **ÁR:** 10 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3250 FORINT.

A Red Dev Studio S.A.-t fiatal lengyelek alapították, akiknek a portfóliója eddig főleg okoseszközös (Android/iOS) játékokat foglalt magába. A Down to Hell című alkotásukat 2018 végén jelentették be, és pontosan azt nyújtja, mint amit a címe jelent. Egy vérgőzös démonvadászatot, egy bosszúhadjáratot, egy lovagot, akinek a szívében nincs más, mint gyűlölet. Nem könnyű téma, azonban a Red Dev szakijai láthatóan nem ijedtek meg a kihívástól: ez az Early Access játék már most ígéretes.

A Down to Hell inspirációs forrásai könnyen felismerhetők. Megtalálhatók benne a Castlevania, a Devil May Cry és a Berserk elemei is. Ez egy 2D-s hack 'n' slash és platformer játék melyben a főszereplő egy démon után ered, amely elrabolta a lányt, aki korábban megmentette őt. Ez pedig hosszú utat, rusnyaságok hulláinak tucatjait/százait, kihívást jelentő bossokat és vérmágiát kínál. A Red Dev Studio alkotása csak pár alapvető dologra tanít meg, aztán elengedi a játékos kezét, hogy maga fedezze fel a dolgokat. Nehézségi szintek nincsenek, a harcok izgalmasak: az ellenfelek több hullámban tűnnek fel, és a küzdelmekből menekülni sem lehet, mert azok aréna rendszerben zajlanak. A harcoknál nagyobb kihívást okoznak a platformrészek. Egyes esetekben hatalmas távolságokat kell átugrani, de ha nem a kellő pillanatban nyomunk a kontroller gombjára, akkor jön a halál, és az előző mentésponttól történő újrázás. Ez pedig probléma, mert nem ennek az elemnek kellene nehezebbnek lennie, reméljük javításra kerül a játék ezen része. A harcok természetesen tapasztalati és mana pontokat adnak, de már az első képességre is 15 000 XP után tehetünk szert, ami egy picit soknak érződik, tekintve, hogy egy-egy összecsapás csak pár száz pontot ad. A témához egyébként tökéletesen passzol a dizájn. Lemenő nap, kihalt táj, halott fák, felakasztott emberek, pillantsatok csak a képekre! A dizájnt jól kiegészíti a heavy metal soundtrack: szokatlan párosítás, de működik. A kért tíz eurót mindenképpen megéri a játék, ami a fejlesztők ígérete szerint még az év vége előtt megjelenik, és 15 órányi játékidőt ad majd, méghozzá nem sokkal magasabb összegért. Ajánlható cím? Igen és nem, hiszen a türelmetlenebb játékosok gyorsan törölni fogják, azok pedig, akik szeretik ezt a fajta a kihívást, megtalálhatják benne számításukat.

AVARIAvs

FEJLESZTŐ: JUNCTURE MEDIA - **MEGJELENÉS:** 2019.05.09. - **ÁR:** 16,8 EURÓ, KB. 5500 FT

A Juncture Mediát 2013-ban alapította Andrew Linde, aki Minnesota államban született és a szakmabeliektől eltérően nem játéktervezést/fejlesztést tanult: a Berklee College of Music diákjaként szerzett zenei diplomát. Vezetője volt egy kisebb kiadónak, majd átnyergelt a játékfejlesztésre. Az AVARIAvs a Juncture Media első játéka, egyben egy sokkal nagyobb projekt kezdő terméke. A kérdés, hogy ilyen háttérrel lehet-e jó játékot készíteni?

Úgy tűnik, hogy igen, hiszen az elmúlt évben az AVARIAvs többek között a Game Developers Conference, valamint a Penny Arcade Expo East és West legjobb játékának jelöltjei közé is bekerült. Ez pedig nagy szó, mert az AVARIAvs egy online, a játékos játékos elleni küzdelmeket középpontba állító sci-fi/fantasy játék. A cél az, hogy egy három főből álló bajnokcsapatot választva elimináljuk az ellenfeleket a körökre osztott harcokban.

Bár az AVARIAvs steames játékadatlapja ultragyors csatákat ír, ez közel sincs így, ennek ellenére az összecsapások mindig izgalmasak, köszönhetően az egyes résztvevők képességeinek. A Juncture Media alkotása az az online cím, ami elé egy olyan játékos is nyugodtan leülhet, akinek egész eddigi „karrierjét" a szóló programok tették ki: az irányítása intuitív és könnyen tanulható. Nincsenek bonyolult menük, az egész felület egy szempillantás alatt átlátható, így megfelelő taktikával rögtön sikerélményt lehet elérni. Hogy milyen képességekkel rendelkeznek a csatákban résztvevők? Minden megvan, amit elvárhatunk: támadhatunk normálisan, meteoresőt küldhetünk az ellenfélre, megidézhetünk tűzvihart, gyógyíthatjuk saját csapattársainkat, és így tovább, ráadásul az online küzdelmek miatt mindig más és más tulajdonságokkal rendelkező emberekkel kerülünk össze, így nem válik unalmassá a játék, az eredménytáblán való előrejutás pedig biztosítja az állandó motivációt. Az AVARIAvs egy fiatal stúdió ígéretes játéka, kellemes tálalással, jó zenével és játékmenettel, érdekes karakterekkel, hosszú szavatossággal, így kíváncsian várjuk, mivel bővítik a fejlesztők AVARIA világát. A kért árat megéri, de ha ti soknak találjátok, várjatok az első leárazásig és akkor tegyétek a kosaratokba. Nem fogjátok megbánni.

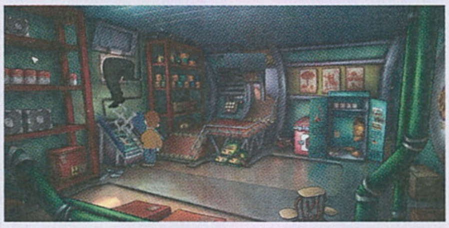
85%

Irony Curtain: From Matryoshka with Love

FEJLESZTŐ: ARTIFEX MUNDI - **MEGJELENÉS:** 2019.05.16. - **ÁR:** 20 EURÓ, KB. 6500 FT

„A nemzetközi helyzet egyre fokozódik!" Az egyik legismertebb magyar filmes mondás, ami Bacsó Péter a Tanú című filmjében hangzott el. Az 1969-ben forgatott produkció a szocializmus működésének állított görbe tükröt, így nem csoda, hogy betiltották. Az Irony Curtain: From Matryoshka with Love című játék is egy szatíra, melyben egy fiatal újságíró keveredik bele két nagyhatalom játszmájába. Üdvözlünk a hidegháború egyszerre rideg és vicces valóságában!

Az elmúlt években több olyan játékot is bemutattunk a PC Guru Magazinban, ami a kommunizmust állította a középpontba. Ilyen volt a Black the Fall vagy éppen a Workers & Resources, az Irony Curtain azonban teljesen más nézőpontból közelíti meg az emberek millióinak életét tönkretevő ideológia bemutatását, mint az előző két cím. Az Irony Curtain főhőse Evan Kovolsky, aki rajong Matryoshka állam kommunista ideológiájáért, a játék elején pedig éppen egy kitörő forradalom elől menekül.
Ez csak a kalandok kezdete, hiszen derék újságírónk egy olyan kémügybe keveredik, amelyből kimászni nem lesz egyszerű feladat. Az Artifex Mundi alkotása egy klasszikus point 'n' click kalandjáték, és annak is a minőségibb változata. Ennek megfelelően a rejtvények megoldása az elsődleges feladat, illetve azon tárgyak megtalálása, melyek elvezetnek a végső megoldásokhoz. Szerencsére nincs pixelvadászat, a tárgykombinálás nem nehéz, ha pedig elakadnánk, a szóközre nyomva a program felvillantja a legfontosabb elemeket. De mi teszi igazán kiemelkedővé a játékot? Hát az Irony Curtain egész tálalása, a hangulata. A karakterek viccesek, ahogy a párbeszédek is, és mindezt úgy sikerül elérni, hogy az eredmény még véletlenül sem sérti meg a kommunizmus áldozatainak emlékét. Minden egyes



képernyőre jut legalább egy poén, a történet pedig már az első negyedóra után képes a monitor elé ragasztani. Mémek, ester eggek tucatjait lehet megtalálni a játékban, az ismert történelmi személyek kifordított figurái felismerhetők, a szinkron pedig passzol a karakterekhez. Kell ennél több egy jó játékhoz? Nem! Az Irony Curtain: From Matryoshka with Love a régi kalandjátékok legjobb pillanatait idézi meg, kötelező vétel a műfaj rajongóinak. Ha őszintén akartok nevetni, ne hagyjátok ki!

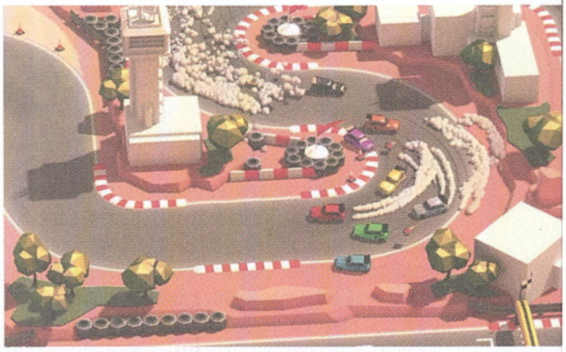
90%

Indie csemege

Hotlap Heroes PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: TEAM PEA
MEGJELENÉS: 2019.04.12.
ÁR: 6,6 EURÓ, NAGYJÁBÓL 2150 FORINT.

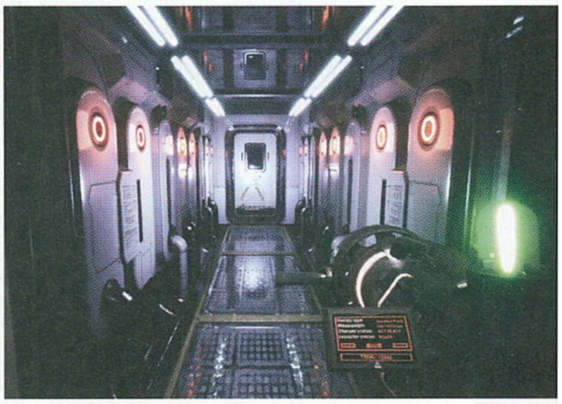
A Steamen megjelent korai hozzáférésű cím egy egyszerű, de kellemes játékmenettel rendelkező, arcade jellegű versenyjáték. A Team Pea alkotása árához mért tartalmat, gyors versenyeket (nyolc pályán és azok tükör-verzióin) és idő elleni kihívást kínál.
A Hotlap Heroes legfőbb vonzereje a remek, stilizált grafika, amire öröm ránézni. Egy versenyen egyszerre nyolc játékos indulhat, de csak lokális módban: ebből hárman számítógépen, öten pedig mobiltelefonjukon irányíthatják az autójukat.
A pályák mindegyike más jellemzőkkel rendelkezik, és lehetőség van taktikázásra is. Nincs viszont személyre szabhatóság, nagyon hiányzik az online játék, de ha nem zavar, hogy nyolcan tolongtok a PC előtt, akkor remek szórakozást nyújthat.



Interpoint PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: THREE DOTS
MEGJELENÉS: 2019.04.15.
ÁR: 12,5 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4050 FORINT.

Sci-fi akciójáték párhuzamos világokkal és horror elemekkel? Igen! Az Interpoint, a Three Dots alkotása ezt kínálja, plusz tartalmaz egy kis sétaszimulátor jelleget is.
Az első két epizód negyedóra alatt végigjátszható, az igazi történések a harmadik epizóddal indulnak be. A játék alapja a fotonfegyver, ezzel lehet a környezetből energiát kivonni, és ez szükséges ahhoz, hogy a rejtvényeket meg lehessen oldani.
A látvány remek, a történet érdekes, ugyanakkor vannak benne tervezési-technikai hibák: nincs térkép, pedig jó lenne, alapvető beállítási lehetőségek hiányoznak belőle, és jelenlegi állapotában nem is hosszú. A világa azonban érdekes, jó játék válhat belőle, csak legyen hozzá elég ötletük a Three Dotsos srácoknak.



A hazai gamer újságírás kezdete

„Mitisír a Hogyishívják?”

Marinov „Gaborca” Gábor, a Guru alapítója

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Habár az első videojátékokkal kapcsolatos magazin az USA-ban már a hetvenes évek közepén megjelent, kis hazánkban az erőteljes elszigeteltség miatt egészen a rendszerváltás körüli időszakig kellett várni a játékokkal foglalkozó lapok felbukkanására. Köztük a Guruval.

A felszabadultabb légkör kétségkívül jót tett a játékok iránt érdeklődőknek, hiszen immár nem kellett darabokban behozni az országba a Commodore 64-eket, számos rendezvény szerveződött a téma iránt komolyabban érdeklődők számára, és sokan osztották meg tapasztalataikat digitális vagy éppen nyomtatott formában a rajongókkal. A Guru is ott volt már a kezdeteknél, igaz, eleinte nem papíron, hanem a monitorok képernyőjén olvashattuk az aktuális híreket. A magazin egyik alapítójával, Marinov „Gaborca” Gáborral beszélgettünk arról, honnan is indult a magyar gamer sajtó.

A Guru magazin első száma 1992 júniusában jelent meg, azonban előtte közel másfél éven át lemezújság formájában már létezett. Mit lehet tudni a lemezújságokról, hogyan épültek fel, miként terjedtek? Hány darab jelent meg összesen?

Igen, a Guru Magazin lemezújságként indult, a Csokonai Művelődési Ház Mikro klubjába jártunk, és ott határoztuk el négyen, hogy készítünk egy lemezújságot. Így lettünk mi az alapítók: Berényi Zoltán (Bear), Turcsán Tamás Péter (Shy), Fehér Gábor (Masell) és jómagam, Marinov Gábor (Gaborca).

A kilencvenes évek elején (elsősorban a demoscene-hez kapcsolódóan) léteztek már lemezújságok olyan 16 bites gépekre, mint az Amiga vagy az Atari ST. Ezt úgy kell elképzelni, hogy az újság egy száma egy teljes lemezt elfoglalt, ezzel kellett elindítani a gépet, ugyanúgy, mintha egy játékprogramot futtatnánk. Ilyenkor nem egy játék, hanem egy böngésző felület jelent meg, amin keresztül elolvashattuk a cikkeket. Persze ennek semmi köze nem volt még a webhez, mindenki saját magának fejlesztette a böngészőt, az „újságmotort”. Mivel a Guru-alapítók közül én voltam a programozó és egyben a grafikus, ezért én terveztem, rajzoltam és kódoltam ezt a programot.

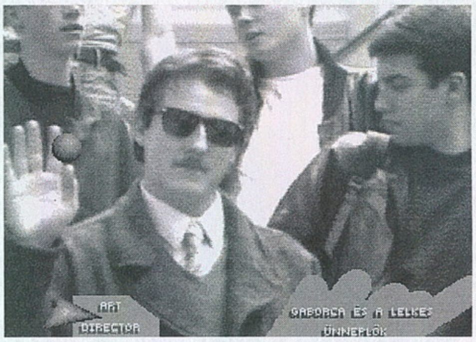
Több újdonság is volt a Guru lemezújságban. Technikailag az volt benne a különleges, hogy C programnyelven írtam, az Amiga operációs rendszerének használatával. Ma nehéz lenne elképzelni bármilyen PC-re írt programot úgy, hogy nem a Windows rendszeréhez illeszkedik. Azonban a korabeli 16 bites gépekre írt játékok, demók mind azzal kezdték, hogy kikapcsolták vagy megkerülték az operációs rendszert, és közvetlenül a hardvert programozták. Ezt azért is lehetett megtenni, mert akkor még minden Amiga többé-kevésbé egyforma volt. A baj akkor kezdődött, amikor néhány évvel később új Amiga-modellek jelentek meg, amelyek már teljesen más hardvert tartalmaztak. Ezek a programok, lemezújságok el sem indultak az új gépeken. Szerencsére a Gurunak nem volt ilyen gondja, azon kevesek közé tartozott, amely minden Amiga-modellen működött változtatás nélkül.

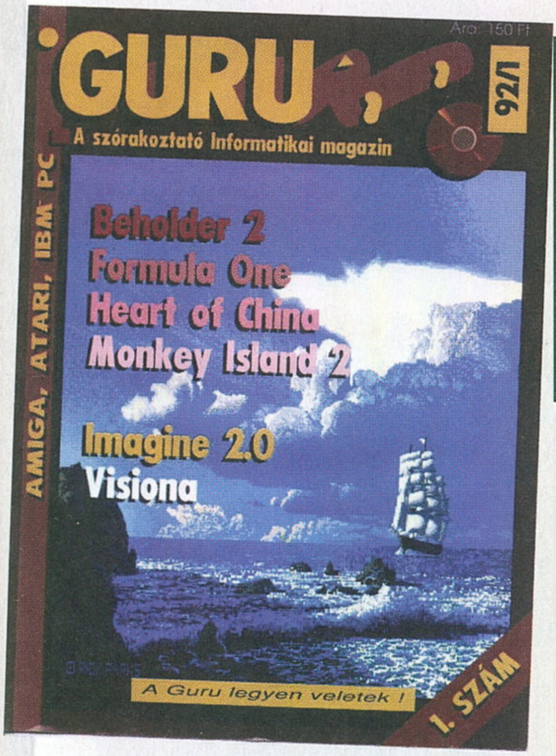
> **„Persze ennek semmi köze nem volt még a webhez, mindenki saját magának fejlesztette a böngészőt, az „újságmotort”.”**

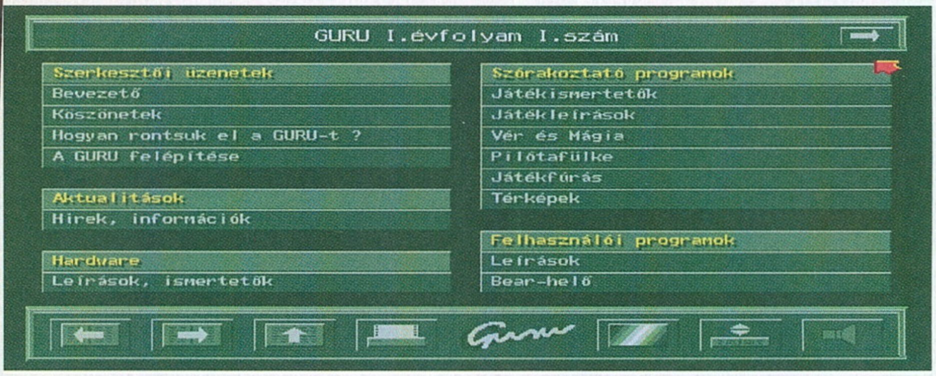
Az volt a tartalmi újdonság a Guru lemezújságban, hogy mindenféle témával foglalkozott, az Amigával kapcsolatos hírektől kezdve játékleírásokon keresztül grafikai programok használatán át egészen a lemez- és könyvajánlókig. A Guru egyfajta színes magazin volt, míg a többi lemezújság leginkább a demoscene dolgaival foglalkozott.

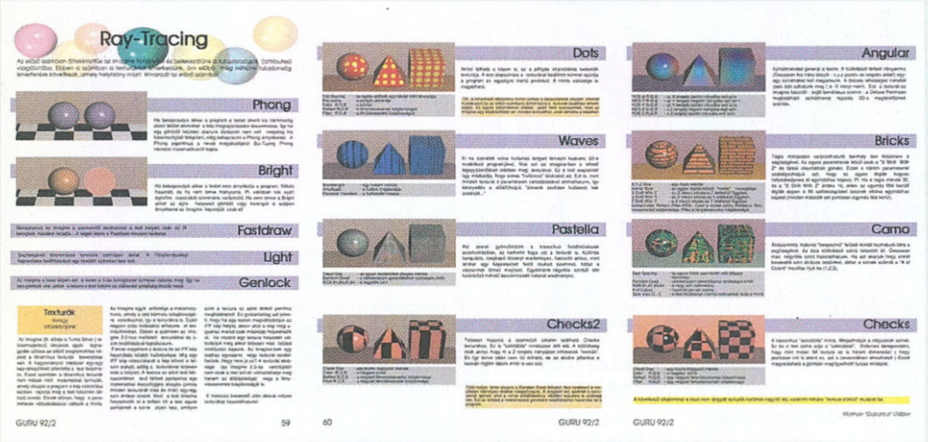
Az újságot árultuk mindenféle rendezvényen, és meg is lehetett rendelni tőlünk postán. Nem volt igazán haszon rajta, ám az emberek értékelték a munkánkat, meglepően sokan vették. Persze sokan másolták is, nem volt rajta semmilyen védelem.

Elméletileg havonta adtunk ki egy számot, a végén volt azért csúszkálás, talán 14 szám készült el összesen. Érdekesség, hogy









megkeresett bennünket egy szlovák csapat, hogy ők is szeretnének lemezújságot készíteni, de nem tudnak „újságmotort" írni, és nem adnánk-e oda nekik a miénket. Odaadtuk – először csak lefordították a cikkeket, később saját tartalommal töltötték fel a számokat, így létezett egy szlovák nyelvű Guru lemezújság is.

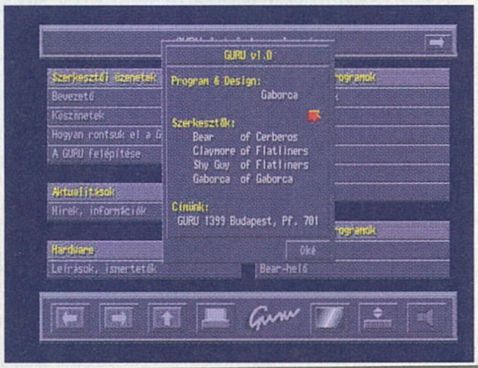
Mi ösztönzött benneteket arra, hogy nyomtatott formában is megjelenjetek?
Ez volt az álmunk. A lemezújság működött, készítettük a számokat, az amigások pedig olvasták, de egy idő után látjuk, hogy ez így nem igazán fenntartható, szerettük volna az egészet egy komolyabb szintre emelni.

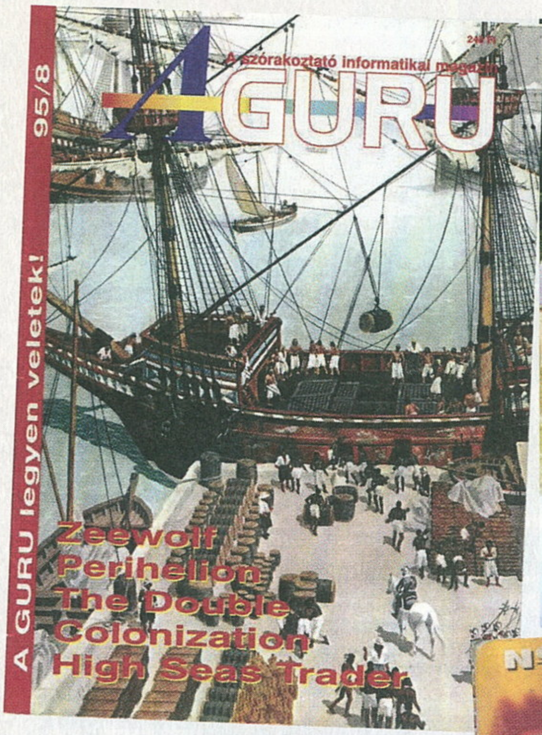
Akkoriban már az 576 KByte és a Commodore Világ is a piacon volt. Velük milyen volt a viszony, illetve a Guru miben tudott többet, mást nyújtani?
A Commodore Világ eleinte a játékleírásokra koncentrált, és nemcsak Amigával foglalkozott, hanem más Commodore gépekkel is. Nemigen volt velük kapcsolat, később sikerült megismerkedni a Commodore Világ levelezési rovatának vezetőjével, a legendás CoVboyjal.

Az 576 KByte-tal pedig úgy emlékszem, hogy volt kapcsolat. Ma már nem titok, hogy az említett két újság mögött ún. programküldő szolgálatok működtek, amelyektől az újságban megjelent játékleírások játékait lehetett postán megrendelni. Ez már akkor sem volt igazán legális, de a rendszerváltás után még nem is igen létezett hivatalos szoftverforgalmazás Magyarországon, sokan nem tudtak más módon hozzájutni a programokhoz. Mi a Gurunál sokat vitatkoztunk az indulásnál, hogy foglalkozzunk-e hasonlóval, de úgy döntöttünk, hogy ebben nem veszünk részt, így a Guru mögött nem volt programküldő szolgálat, mi az újság eladásából és a hirdetésekből próbáltunk megélni. Ezért is vettük fel a kapcsolatot játékkiadókkal, és hamarosan már maguk a kiadók küldték nekünk tesztelésre a játékaikat – ez akkoriban újdonság volt Magyarországon.

Persze a hirdetések kapcsán verseny volt közöttünk. A legjobban fizető hirdetők a bécsi bevásárlóutcák (pl. Mariahilfer Straße) akkori számítógépboltjai voltak, ahová a magyarok kijártak gépet venni. Az 576 KByte tulajdonosa a Guru megjelenése után végigjárta a boltokat, és megpróbálta lebeszélni a potenciális hirdetőket a Gururól, de ez szerencsére nem sikerült.

Az újság minősége is fontos különbség volt. A Guru feltűnően jobb minőségű papírra készült, igényesebb, szebb volt a többieknél. Ennek részben az volt az oka, hogy mi magunk készítettük az újság oldalait számítógépen, míg a másik két lap hagyományos nyomdai szedéssel készült. Ebben is úttörők voltunk, mi tényleg a legjobb lapot akartuk megcsinálni, és rengeteget is dolgoztunk ezért. Büszke vagyok rá, hogy én terveztem meg az újság kinézetét, a stílusát, ami sokáig változatlanul megmaradt.





Az újságot kezdetben hány fő készítette? Miként osztottátok fel egymás között a tesztelendő anyagokat?
A legelején a négy alapító szerkesztette a lapot, beleértve az oldaltördelési munkát is. A lemezújság miatt akkorra már egy klassz cikkírói kör volt körülöttünk, de mi is írtunk cikkeket.

A négy alapító közül a többiek játékleírásokat készítettek, jómagam inkább a felhasználói, főleg a grafikai programok tesztelésével foglalkoztam. Sokáig ment az újságban a Ray-Tracing-rovat, amit én kezdtem el még a lemezújságban, és a 3D-s grafikával foglalkozott. Hosszú évekkel később találkoztam olyan emberekkel az animációs szakmában, akik hálával emlegették ezt a rovatot, mert ennek segítségével tudták megtenni az első lépéseket.

A legelső Guru bevezetője büszkén hirdeti az Amiga számítógép iránti vonzalmat. Miért volt hatékonyabb Amigával dolgozni, mint PC-vel?
A kilencvenes évek elejéről beszélünk, ez a DTP (Desktop Publishing) korszak eleje, amikor is a hagyományos nyomdai szedést (hatalmas táblákon ólombetűkkel rakják ki az oldalon szereplő szövegeket a nyomtatáshoz) egyre inkább felváltotta az asztali számítógépeken futó szoftverekkel történő lapszerkesztés. Akkoriban a Macintosh volt az a platform, amelyre komoly kiadványszerkesztő programok léteztek, PC-re alig-alig, és azok is nehézkesek voltak. Macintoshra egyáltalán nem volt pénzünk, viszont Amigája mindegyikünknek volt. Létezett Amigára egy PageStream nevű kiadványszerkesztő szoftver, amely meglepően jó volt, így ezt kezdtük el használni, ebben szerkesztettük az újságot. Saját gépeinken dolgoztunk, később vettünk egy nagyobb Amiga 3000-est a szerkesztőségbe, ami sokkal gyorsabb volt, és már nem kellett egy percet várni, hogy egy oldal előnézetét kirajzolja.

Az Amiga a nyolcvanas évek végén, kilencvenes évek elején messze jobb képességű multimédiás gép volt, mint az akkoriban elérhető árú PC-k.

Nagyobb bolthálózatok híján hogyan szereztétek be akkoriban a játékokat?
Eleinte, a lemezújság idején, a Csokonai Mikro klubban hatalmas szoftver csere-bere, másolás folyt minden péntek este. Máig fel tudom idézni az X-Copy nevű másolóprogram furcsa hangeffektjét, ami egy lemez másolásának végét jelezte. *(nevet)*

Innen-onnan, külföldi cserélgetéssel kerültek be az országba a programok, és azokkal játszottunk, azokról írtunk az újságban. Ahogyan említettem korábban, a papírújságnál ez már megváltozott, miután megkerestük a kiadókat levélben vagy telefonon. Elkezdték küldeni a szoftvereket tesztelésre. Emlékszem, hogy egy idő után már egy egész fal volt tele színes szoftverdobozokkal. Mi előbb teszteltük jogtisztán a játékokat, mint ahogyan hivatalos játékszoftver-forgalmazás lett volna Magyarországon.

A levelezési rovatot éveken át Brazil vezette. Átlapozva több régi számot, tőle nem találtam egyéb cikket. Ő csupán a levelezésért volt felelős?
Igen, zseniális volt, amit csinált, még a lemezújságban kezdte a dolgot. Ő ezt vállalta és csinálta, nem is foglalkozott mással.

Szerveztetek Guru-táborokat is. Ezekre hogyan emlékszel vissza, milyen volt a hangulat?
Elképesztően jók voltak ezek a táborok, és azt hiszem, nem csak az azóta eltelt idő szépíti meg az emlékeket. Hogyan is sülhetne el az rosszul, hogy egy csomó hasonló érdeklődésű ember összejön a hegyekben? Az első táborok Parádon (pontosabban Parádfürdőn) voltak egy valódi táborban, ahol a központi főépület körül katonai sátrakban volt elszállásolva mindenki. Egész éjjel villogtak a sátrakban a monitorok. Sok közösségi programot szerveztünk, volt mindig egy díszvendég is, pl. humorista stb. De mégis az volt a legjobb, hogy az ország minden részéből összegyűltek az amigások, és tudtunk beszélgetni, tapasztalatot cserélni.

1992-ben néhány számon keresztül CoVboy is feltűnik a Commodore Világból; őt miképpen

Az interjúban említett lemezújságok (más néven diskmagek) első példányai 1980 környékén bukkantak fel, és megközelítőleg a kilencvenes évek közepéig tartott az aranykoruk. Ezeket a kiadványokat elsősorban floppy lemezen, másolással terjesztették copy- vagy demo partikon, tartalmuk pedig a fiatalokat érdeklő témákkal foglalkozott: mindennapi eseményekről, szakmai hírekről és persze játékokról lehetett olvasni bennük, sokszor humoros formában. Az írott szöveget látványos képek és zenei aláfestés tette vonzóbbá. Magyar nyelven leginkább a közel 80 számot megélt Terror News örvendett népszerűségnek, emellett pedig a Kendermagot is szívesen olvasták akkoriban. A külföldi magek közül például az Amigán futó Grapevine-t, illetve frissebb számaival a modern PC-ken is megtekinthető Hugi nevű, elsősorban a demoscene-ről beszámoló műveket érdemes megemlíteni.

sikerült „átcsábítani” erre a kis időre?
Sajnos ennek a részleteire nem emlékszem, de mintha CoVboy összebalhézott volna a Commodore Világ szerkesztőivel. De erre nem esküszöm meg.

A Guru meglehetősen széles témakört igyekezett felölelni, a játékismertetők mellett foglalkozott különféle felhasználói programokkal, Atari és C64 számítógépekkel, volt benne szó programozásról, demókról, filmekről és könyvekről, illetve szerepjáték rovata is volt (pl. M.A.G.U.S.). Miképpen sikerült ennyi mindent belesűríteni a lapba?
Eleve cél volt a sokszínű magazin, az, hogy ha egy géptulajdonos elolvassa, akkor mindenféle dologgal találkozzon, ami egy akkori fiatalt érdekelhet. Atari úgy került bele, hogy a magyarországi Atari importőr szeretett volna az általa forgalmazott gépekkel kapcsolatos cikkeket, de nem akart saját lapot indítani, így vásárolt tőlünk néhány oldalt. A M.A.G.U.S. is pontosan így került a Guru középső oldalaira, a Valhalla Páholy kiadó – később a Guru résztulajdonosa is lett – szeretett volna részleteket közölni az akkor még csak készülő szerepjátékból, hogy a leendő vásárlók többet tudjanak meg róla.

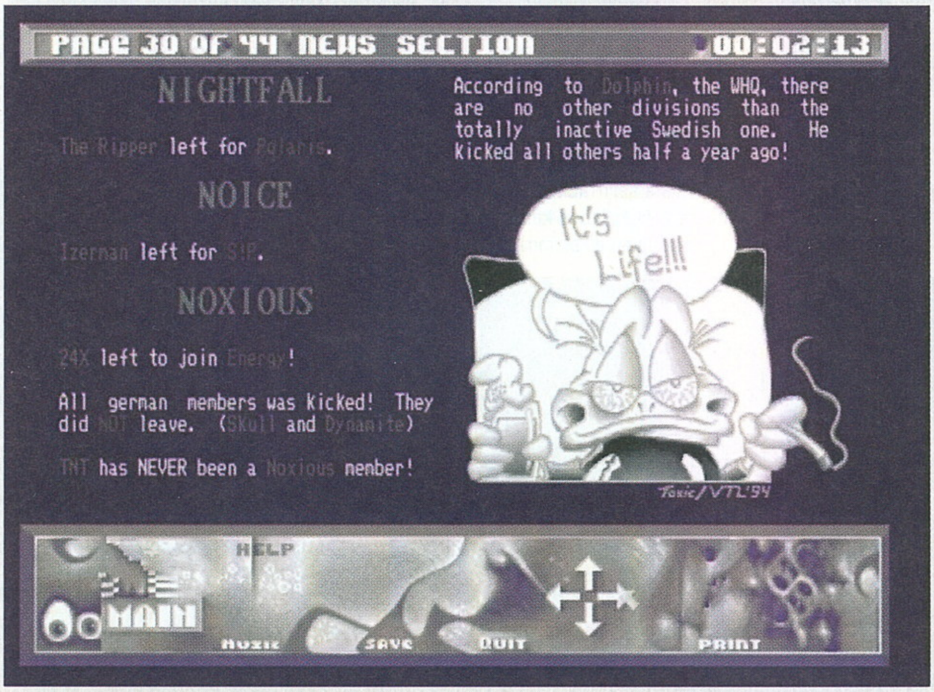
1993-tól aztán a Guruval párhuzamosan már megjelent a PC Guru is. Mi indokolta a második magazin elindítását?
Az Amiga, mint legszuperebb játékgép, 1993-ra már versenytársat kapott, a moduláris, elemenként összeépíthető és bővíthető PC-t. Már nem volt annyira egyértelmű az Amiga fölénye, és az otthoni játékhoz egyre többen vásároltak PC-s konfigurációkat. Nem akartunk egy vegyes lapot készíteni, ezért született meg a PC Guru ötlete, ami csak PC-vel foglalkozik. Utólag visszatekintve ez igen bölcs lépés volt.

A sima Guru utolsó száma 1995 áprilisában jelent meg, ezután egy éven át Amiga Guru néven futott tovább, majd teljesen átadta a helyét a PC Gurunak. Ebben az időszakban még ott voltál a lapnál?
Fokozatosan kivontam magam a lap szerkesztéséből, és 1995-ben már nem vettem részt a munkában. Nagyon érdekelt a számítógépes grafika, és még 1991-ben alapítottam egy céget, ami ezzel foglalkozott. Ennek okán egyre több és több időt töltöttem 3D animációk készítésével és egyre kevesebbet a Guru szerkesztésével.

Alapítóként hogyan emlékszel vissza a kilencvenes évekre, miben volt a játékosok élete akkoriban más, mint manapság?
Az internet hiánya miatt sokkal, de sokkal kevesebb információ állt a rendelkezésünkre, bármiről is legyen szó. Ha meg akartunk tudni valamit, akkor elmentünk az Országos Műszaki Könyvtárba, és reménykedtünk, hogy ott találunk valamilyen angol vagy amerikai számítástechnikai lapot, amiben megtaláljuk a keresett dolgot. Nagyon sokat kellett dolgozni azért, hogy egyáltalán hozzáférjünk ezekhez az információkhoz. Könyvekből tanultam meg programozni, senki nem segített, nem volt hol utánanézni, és ha kérdésem volt, legfeljebb a klubban tudtam ugyanolyan emberekkel konzultálni, mint én. Évek óta tanítok egyetemen, és mindig csodálkozom, amikor egy diák információhiányra hivatkozik. Ma elegendő jól feltenni a kérdést, és a válaszok néhány milliszekundum alatt megérkeznek – aki ebben nőtt fel, az nem is érzékeli, mennyire jó és fontos dolog ez.

> „Elkezdték küldeni a szoftvereket tesztelésre. Emlékszem, hogy egy idő után már egy egész fal volt tele színes szoftverdobozokkal.”

Megmaradtál az informatika terén, vagy mással foglalkozol jelenleg? Ha követed a játékipart, hogyan látod a játékok jövőjét, mik a trendek?
Számítógépes animációval foglalkozom a Guru óta. Sokáig készítettem filmeket, filmtrükköket, 9 éve pedig már inkább olyan szoftvereket készítünk a kis szoftverfejlesztő cégemmel, amiket mások használnak animáció készítéshez. Igen, aktívan követem a játékipart, már csak azért is, mert a legtöbb animáció, amit készítettem vagy a készítésében jelenleg is részt veszek, az játékprogramokhoz kapcsolódik.



A gépek teljesítménynövekedéséből adódó fejlődés mellett szerintem küszöbön van egy alapvető paradigmaváltás is, mégpedig a felhőben futó játékok idejének eljövetele. Ez ma még egy kicsit futurisztikusan hangzik, bár a Google éppen mostanában jelentette be Stadia nevű platformját, az Nvidiának már régebb óta működik hasonló Geforce Now néven. Ez úgy működik, hogy a játékprogram valahol a felhőben fut, és nálunk csak egy monitor, plusz egy kontroller van.

Ma már a hálózati és egyéb technológiai fejlesztéseknek köszönhetően alig van késés a saját gépen való játékhoz képest, és hamarosan ez is teljesen el fog tűnni. Miért is jó az, ha nem otthoni gépünkön fut egy játék? A gépek teljesítménye miatt. Elképesztő távlatokat nyit, ha egy játékprogram nem egyetlen asztali gép teljesítményéhez van kötve. Óriási, komplex online világok jelenhetnek meg a jelenleginél nagyságrendekkel részletesebb grafikával, dinamikával, sokkal több játékossal. Arról nem is beszélve, hogy soha nem kell majd egy játék telepítésével, frissítésével vagy a PC-nk fejlesztésével foglalkoznunk, elég csak a tévén, tableten egy gombnyomással belépni a játékba. A Google új platformja nagy lökést adhat ennek a váltásnak, érdemes odafigyelni rá.

Köszönjük az interjút!

TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

Nottingham bírája és Dice Forge – A sors kovácsai

Nottingham bírája

Gyártó: Arcane Wonders
Partner: Szellemlovas
Típus: kompetitív
Játékosok száma: 3-5
Játékidő: 60 perc
Korcsoport: 8+
Ár: 9990 Ft
https://tinyurl.hu/pYsc/

Dice Forge – A sors kovácsai

Gyártó: Libellud
Partner: Gémklub
Típus: kompetitív
Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 30-40 perc
Korcsoport: 10+
Ár: 12 990 Ft
https://tinyurl.hu/30IV/

[ÍRTA **WILSON**] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Új rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

A társasjátékozás és a csalás sok esetben kéz a kézben jár, vagy legalábbis vannak olyan helyzetek, amikor valaki tudatosan is a saját malmára hajtja a vizet, mások kárára – legalábbis gyerekként, ha mondjuk, utál veszíteni, és megengedők a szülei. Csak míg az olyan klasszikusokban, mint a Gazdálkodj okosan, az anyai/atyai szigor árnyékában is simán be lehetett tolni a lakásba a porszívót a teljes összeg kifizetése nélkül, vagy a Hotelben értékes ingatlant vásárolni „nyomott áron", addig az ember ugyanezt azért már nem tenné meg érett fejjel, főleg társaságban. De mi van akkor, ha erre pont maga a játék kényszeríti rá?

Az angolul eredetileg 2014-ben kiadott, pár ével később pedig itthon is megjelent Nottingham bírája pontosan e köré építette fel játékmenetét, hiszen ez a csalásról, mások átveréséről, és közben a saját tarisznya arannyal való megpakolásáról szól egy olyan idilli környezetben, amit filmek és sorozatok sora dolgozott fel az évtizedek során. A Robin Hood köré font mítosz esetében ezúttal viszont nem az erdőlakó igazságtevő van a főszerepben, hanem nemezise, Nottingham bírája, aki mindent megtesz azért, hogy a vásárnapi piacozás során a saját zsebe teli legyen tömve, miközben a kereskedőket (is) alakító játékosok pontosan ugyanezt szeretnék elérni.

Nem egy szimpla piac ez, ahová az ember csak úgy kirakhatja a portékáit: kereskedni itt csak előre meghatározott árukkal lehet, ezen belül is korlátozott mennyiségben. A forduló elején minden játékos adott mennyiségű pénzt és kártyát kap, és ezekből kell maximum ötöt bejuttatnia a standjára, a lapokat egy lezárt tarisznyába rakva.

Ezt követően be kell mondania a seriffnek, hogy mi is található a tarisznyában. A játékban két csavar van: az egyik, hogy egy ilyen alkalommal csak egy típusú legális áru – alma, sajt, kenyér vagy csirke – vihető be hivatalosan, másrészt pedig a seriffnek joga van átvizsgálni a tarisznyát. Ha illegális árut talál, a játékosnak pénzbüntetést kell fizetnie; ha a vizsgálat előtt a seriff gyanúsítja meg a kereskedőt csalással, akkor ártatlanság esetén a seriffnek kell kártérítést fizetnie. Van viszont egy harmadik lehetőség: az, amikor a seriff úgy dönt, nem vizsgálódik. Ehhez azonban általában meg kell győzni, és itt jön képbe a Nottingham bírájának lényege: a trükközés. A seriff megvehető pénzzel, áruval, ígérettel, igazából bármivel, és így a piacra bejuttathatók a csempészáruk, amelyek lényegesen több pénzt hoznak a konyhára.

Ez a megvesztegetés és bemondás természetesen a játékosok között zajlik, nem tartozik ehhez az „akcióhoz" kártyalapka, korong, vagy bármiféle jelölő, és így nyoma sincs a „meggyőzésnek". Csakhogy ez nem mehet a végtelenségig, és nem csak azért, mert ennek a fázisnak időkorlátja is van (a hivatalos applikáció használata kiemelten ajánlott!). Hanem mert a bírói feladatkör

folyamatosan vándorol, így többször is meg kell gondolni, kivel és mit is teszünk a győzelem érdekében! A Nottingham bírája egy borzasztóan gyorsan megtanulható, egyszerű, de halálosan szórakoztató kezdő társas, amely nemcsak egymást kérdés nélkül hátba döfő baráti társaságoknak, de családoknak is tökéletes választás lehet. Már csak azért is, mert három fő alatt sajnos nem is játszható, és igazából négy emberrel működik a legjobban, főleg, ha blöffölésre és ármánykodásra hajlamos személyek vannak a közelben – az igazi hatalom ugyanis nem a seriff, hanem a hazudozók kezében van!

DICE FORGE: SORSOK KOVÁCSA

A hatalomról és annak kiaknázásáról pedig a hónap másik játéka, az alig kétéves Dice Forge is bőven tud mesélni, bár itt sem kereskedni, sem hazudozni nem kell, csak épp a szerencsében és a kockadobó képességekben bízni. A francia Régis Bonnessée játékában a félisteni címre hajtó harcosok küzdenek meg egymással, hogy a legtöbb dicsőségpont megszerzésével bizonyítsák rátermettségüket, az isteni áldások révén válva egyre hatalmasabbá. A társasjátékok zömétől eltérően a Dice Forge narratívája ebben gyakorlatilag ki is merül: itt nem a történetmesélésen vagy a képzeletbeli világ felépítésén, hanem a mechanikán van a hangsúly.

A Dice Forge-ban ez a mechanika egészen páratlan, mivel itt szó szerint kockákat kell építeni – egész pontosan azokat úgy testre szabni, hogy a lehető legtöbb hasznot hozzák. Minden játékos összesen kettővel rendelkezik, és minden körben ezeket eldobva lehet három lehetséges nyersanyagot gyűjteni: aranyat, napszilánkot vagy holdszilánkot. Az aranyból elsősorban vásárolni lehet (ezt hivatalosan „áldozat bemutatása az isteneknek" néven fut) a piactéren. Itt kizárólag egy dolog található, abból viszont több mint kéttucat: kockaoldalak, amiknek segítségével lehet hozzájutni az áhított nyersanyagokhoz.

A társasozás szeretete generációkat ível át, és a fiatalabb korosztályt is kezdik ismét megragadni. A Kickstarter nagy slágerei azok a társasjátékok, amelyek népszerű videojátékokat ültetnek át a számítógépünk asztaláról a nappalinkba.

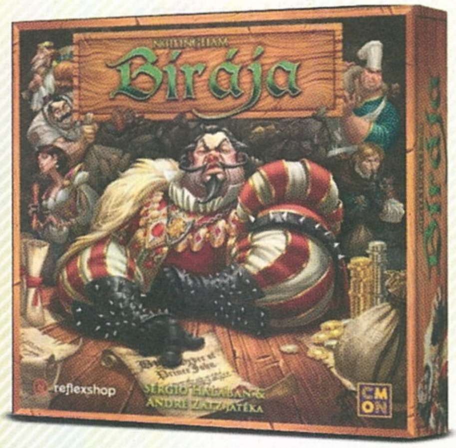
Értelemszerűen a legtöbbet hozó lapkák kerülnek a legtöbbe, megvásárlásuk után pedig azokat rá kell kovácsolni a kockára, szó szerint lecserélve a kiszemelt kocka egy oldalát. De akkor mire jó a hold- és a napszilánk? A tényleges, szigetekre osztott játéktéren kerülnek képbe, mert ezekből vásárolhatók meg azon kártyalapkák („hőstett kártyák"), melyek egyszer használatos, körönként aktiválható, vagy épp permanens extrát adnak.

Ez lehet a kocka újradobásának lehetősége, esetleg egy ingyenes nyersanyag, a riválisok dobásának törlése, vagy egy olyan különleges kockaoldal, amely akár meg is triplázhatja a dobások értékét. A cél viszont nemcsak az, hogy a játék végén a lehető legtöbb pontot szerezzük meg, hanem egy olyan taktika kitalálása és gyakorlatba való átültetése is, amely elvezet a győzelemhez. Nyerni egészen sokféleképpen lehet, és mivel mindenki egyszerre dob, a vásárlás pedig játékosról játékosra zajlik, menet közben is rendszeresen újra kell gondolni a taktikát. Ha valaki mondjuk, elhalássza a kiszemelt kockaoldalt, esetleg elvisz egy brutális hőstett kártyát, vagy látványosan ráfekszik egy adott nyersanyagra, nos, ez nemcsak a saját stratégiát írhatja felül teljesen, de vészharangként is funkcionálhat, hiszen könnyedén kitalálható, a másik miként próbál győzedelmeskedni.

Nyersanyagokat a végtelenségig gyűjteni ráadásul nem is lehet. A feleknek kiosztott, vastag, vájatokkal felvértezett, a jelölőket betonstabilan tartó játékoslapkák csak adott mennyiségű aranyat, nap- és holdszilánkot képesek befogadni, így idővel a dobások zöme akár elpazaroltnak is tekinthető, amennyiben nem vásároltunk extra nyersanyagraktárt (amely egy újabb, az előzőhöz tökéletesen hozzásimuló kartonlapot jelent).

Emiatt folyamatosan rá vagyunk kényszerítve arra, hogy ne csak gyűjtsünk, de költsünk is – de mi van akkor, ha szinte már nincs mire...? A meccsek során ilyen és ehhez hasonló problémák és kérdések pedig elég sokszor előkerülnek, de a játék egyáltalán nem tart sokáig: kilenc, 3 játékos esetén pedig tíz fordulót követően a viadal véget ér, és jöhet a könyörtelen pontszámlálás.

A Dice Forge egy egyszerű, gyorsan megtanulható, sallangmentes és nagyon izgalmas kompetitív társas, amely minden szempontból modern, és amely túlzás nélkül a valaha készült egyik legigényesebb kiadást kapta. Az egy dolog, hogy mind a kockák, mind a kockalapkák kemény, strapabíró műanyagból készültek, így a folyamatos átszerelésük alatt nem kell attól tartani, hogy szétesnek, az pedig egy másik, hogy a doboz belsejébe rakott gyári inzert igazi mestermunka, amely szó szerint minden egyes elemnek külön helyet szán, és ahol az egyes táblaelemek pazar eleganciával pakolhatók egymásra. Erre mondjuk szükség is van, az első setup nem éppen egy kétperces mulatság, és bizony az el- és kipakolásnál is árgus szemekkel kell figyelni, hogy egy lapka se keveredjen el, de megéri: a Dice Forge egy igazán különleges élményt nyújt, és egy mintát is a gyártóknak – bizony így kell kiadni egy modern társast!



írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

DARK SOULS 3

➲ Sziasztok!
Láttam, hogy egy illetőnek a múltkor, az újságban gondja volt ennél a játéknál a felbontással. Mivel nVidia kártyával rendelkezik, itt egy tuti megoldás, ami működik (csináltam már meg így játékot).

- Geforce Exp. megnyitása
- Kezdőlap, a Játékok alatt játék kikeresése
- Optimalizálás gomb melletti szerelőkulcs ikon
- Egyedi felbontást itt lehet megadni, amit fixen elfogad a játék, és a monitornak is jó lesz

Üdvözlettel: ➲ DARKNOZ (LVL 403 ARCANE MAGE)

Köszi. Nagyra értékeljük a segítőkészséged!

MOTO RACER 4

➲ Kedves PC Guru!
Segítsetek, kérlek! Amikor elindítom az ebben a hónapban kapott Moto Racer 4 nevű játékot, a szivárványcsillámpóni összes színében tündökölve jelenik meg minden.
A gépem: GA-H97-HD3 alaplap, i5 4690, Asus R9 280X, 8GB RAM, Samsung SyncMaster 923NW.
Mellékelek pár képet, mert Print Screennel nem sikerült megörökíteni ezt a csodát. xD
Köszönöm a segítséget!
Üdv: ➲ STRUFUS

Átlapoztam néhány MR4 fórumot, de nem találtam hasonló hibáról bejegyzést. Úgyhogy kezdd talán egy gyors VGA driverfrissítéssel: https://tinyurl.com/ychjkjlf - Graphics - AMD Radeon R9 series - R9 200 Series - R9 280X - Submit gomb, aztán a megfelelő op. rendszernél a + jelre kattints, driver letölt, elindít, telepít. Aztán még lehet próbálkozni pár dologgal, legelőször például ablakban futtatni a játékot (ALT+ENTER) – a frissítési freki és a felbontás ilyenkor megváltozik, hátha csak ez a baj.

A Chromatic aberration nevű grafikai fícsör kikapcsolásával is érdemes tenni egy kísérletet, ezt meg a Scalability.ini fájl szerkesztésével (\Users\Felhasználóneved\AppData\Local\MR4\Saved\Config\WindowsNoEditor\) lehet kivitelezni. Jegyzettömbben megnyitva, a következő sorokat add hozzá:

[PostProcessQuality@2]
r.SceneColorFringeQuality=0

[PostProcessQuality@3]
r.SceneColorFringeQuality=0

CRYSIS 3, RE5

➲ Kedves Tika!
Ezzel a két játékkal van problémám.
Crysis 3:
Az Originről szépen letöltöttem. El is indul. Mármint az eleje. Bejöttek a reklámok, majd a főcím, ami elmondja, hogy mi történt a világban. Majd elkezdi tölteni. S tölti és tölti. A képernyőn halványan, de alig láthatóan látszik valami kezdőképernyő-szerűség. Amikor megnyomok egy gombot, a gép közli, hogy a játék nem válaszol, és kidob az Asztalra.
Resident Evil 5:
Steamről vettem. Le is jött, de mikor indítanám, a gép közli, hogy „a játék leállt", és nem csinál semmit.
Gép adatok:
AMD A6-6400K APU with Radeon HD graphics 3.90 Ghz
Rendszer típus:
64 bites operációs X64 alapú processzor
Windows 8.1 verzió
Válaszodat és segítséget előre is köszönöm.
Üdv: ➲ JÓZSEF

Bevallom, azt gondoltam, hogy a Crysis 3-nak kevés a HD8470D (az A6-6400K CPU integrált videokártyája), de úgy néz ki, hogy nincs technikai akadálya annak, hogy elinduljon, mert hasonló konfigon másoknál is ment (jó, hát nem őrült, eszelős tempóban, de elcsordogált...). Szóval ezt kéne megpróbálni: a játék telepítési könyvtárában (X:\Program Files (x86)\Origin Games\Crysis 3\Bin32) keresd meg a Crysis3.exe fájlt, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és tegyél pipát a Futtatás a következő kompatibilitási módban opció elé, majd válaszd a Windows XP (Service Pack 3) lehetőséget, alul még egy pipa a Futtatás rendszergazdaként elé, okézd le, és reménykedjünk...

Resident Evil 5:
- A Resident Evil 5 mappájában a CommonRedist\vcredist\2005 könyvtárból mindkét Visual C++ összetevőt telepítsd (vcredist_x64 és x86)
- Vírusirtót, tűzfalat kikapcsolni
- Games for Windows Live kliensből tegyél fel újat (link – https://tinyurl.com/y76d5n32, a Win7/Win8 kattintson ide című kiemelésnél tölthető)
- A C:\Users\Username\Documents\CAPCOM\RESIDENT EVIL 5 mappában a config.ini fájlt nyisd meg Jegyzettömbbel, és a:
[CPU]
JobThread=X (X= your cpu cores)
RenderingThread=ON
bejegyzést írd át erre:
[CPU]
JobThread=1
RenderingThread=ON
- A re5dx9.exe fájlt keresd meg a játék könyvtárában, kompatibilitás mód (ahogy a Crysisnél), és Windows 7 legyen beállítva, plusz alul a magas DPI értékekhez méretezés tiltása elé pipa
- Érdemes megpróbálni a dx9 és a dx10 exék indítását közvetlenül a mappákból is

THE WITNESS

➲ Sziasztok! Egy olyan kérdésem lenne a The Witness-ben, hogy a Challenge részhez kellene a dobozt aktiválni, mint ahogyan a képen is látszik, de nálam a lefelé vezető vonal az nem teljes, így nem tudok nekikezdeni. Miért lehet ez?

Ez a játék kimaradt az életemből, úgyhogy a végigjátszásos videókat (meglepően sok van) elemezve nekem egy furcsaság tűnt fel. Nagyon fura szögben áll (a videókban látottakhoz képest) a nézet, szóval szándékosan van nálad ilyen meredekre állítva a kamera? Nem dugtál be egy kormányt vagy valami másik játékvezérlőt (attól szokott így elmászni a pozíció), mert a videók szerint lefelé kéne nézni a padlóra, ott lenne a lényeg...

VGA

➲ Sziasztok, A régi GTX 750TI videókártyám szeretném lecserélni, mert már elég sok játék akadozik rajta, és a Division 2-t is szeretném majd kipróbálni, méghozzá jó minőségben. Asrock H81M-HDS alaplapom és Core i5 4460 processzorom van, 8GB memóriával. A keret nem nagy, 50 ezer forintot szánnék rá, akár használtat is vennék, a lényeg, hogy a legjobb lehetőséget szeretném. Ahogy néztem, használt RX 580 vagy GTX 1060 is kijönne a pénzből, de rengeteg a bányászkártya. Ezek a bányászcuccok tényleg rosszak, vagy miért van olyan rossz hírük? Aztán az is érdekelne, hogy FSP 400W-os tápom elég az új VGA-hoz? Milyen típust és milyen márkát ajánlanál? Üdv, ➲ OSZI

Huhh, igazából ez most egy jókora dilemma, mert pont a Division 2 és egy szintén nem lebecsülendő World War Z szerepel az AMD aktuális promóciójában. Értsd: pl. az RX kártyákhoz (mint az RX 570/580) adják bónuszként, ha a megfelelő helyen veszed. Ráadásul a Division 2-ből a Gold Editiont... Továbbmenve, 70k alatt már lehet venni 8GB-os RX 580-at, 60k körül

meg 4GB-ost, ha ezekből levonod a játékok árát, akkor egész szépen állunk. Az idillbe csak egy dolog rondít bele, a tápegység, az AMD szerint ugyanis kevés lesz (500W a minimum). A másik oldalról a GTX 1060 energiatakarékosabb kártya, és mivel ilyenből van a családban, megerősíthetem, hogy egy minőségi 400W-os táp elég neki (egyébként a hivatalos, nVidia által kiadott specben is 400W szerepel), tehát nem kéne tápot cserélned. A GTX esetében persze új kártya a megadott keretből nem jön ki, és a használtpiacon tényleg sok a bányászkártya, tehát mindenképp olyat keress, amire még él a garancia (minél több garancia). A kripto-bányászok levetett kártyáival egyébként az a gond, hogy folyamatos üzemben mentek nagy terhelésen (és általában nem erre tervezik a VGA-kat). Ettől még nem biztos, hogy bedöglenek, csak megnő a rizikófaktor. Egyébként, ha konkrét márkát/típust kéne ajánlani, RX-ekből a Sapphire Nitro hűtését sokan dicsérik, GTX esetében pedig lehetőleg ne egyventis hűtéssel rendelkezőt vegyél, és a minél több gari legyen a szempont. Utóbbiakból a jövőre nézve a 6GB-os verzió javasolt, bár a jelen CPU-val még sem az RX 580-at, sem a GTX 1060-at nem tudod teljesen kihajtani.

COMPANY OF HEROES

➲ Szia! Elkezdtem a Company of Heroes első részét, a normandiai partraszállást! És elakadtam benne, a 400-as hegyet kell el foglalni, de nem bírom, mert nehéz vagy nem tudom.
Tudsz benne segíteni? Mit tegyek, hogyan csináljam? Üdvözlettel. ➲ ZOLTÁN

Először is hadd dicsérjem meg az ízlésedet, jó választás volt visszanyúlni a jó öreg CoH-hoz. A kor viszont most eléggé ellenünk dolgozik, ugyanis régen játszottam vele, és egy stratégiai játéknál nem olyan könnyű tanácsot adni (főleg, hogy nem rémlik 400-as hegy sem, meg az egész szitu), úgyhogy azt javaslom, nézz meg néhány végigjátszás videót, és az alapján próbáld meg összerakni a nyerő taktikát. Kezdetnek pl. itt van ez: https://tinyurl.com/y4wvzvyk, vagy ez: https://tinyurl.com/yyyto2vh

DRIVER

➲ Sziasztok! Lenne egy elég komoly problémám. Megjelent az új nVidia driver, fel is telepítettem. RTX 2080-am van. A 430.64-es verziójú az új: ezzel majdnem 2Ghz-en pörög a kártyám GPU-ja (ami nagyon nem annyi, mert nem OC-zett model). Az előző driverrel (430.39) minden jó, 1515MHz-en ketyeg. Hőmérsékletek is jók ezáltal. Ha az új driver van fent, a szünetmentesem is visít, szóval egyértelműen húzza a driver a kártyát. Ezzel lehet valamit kezdeni? A kártyához kapott Aorus Gigabyte programot is figyelmen kívül hagyja, hiába állítom kisebbre az órajelet, nem érdekli, az akkor is 2GHz-en megy. Segítsetek légyszi.
Pontos videokártya model: RTX2080 8GB GDDR6 GV-N2080WF3-8GC Segítségedet köszönöm.

Időközben visszajelzett a levélíró, hogy a sokadik driver és MSI Afterburner újratelepítés megoldotta a dolgot nála, de egy apró megjegyzést fűznék hozzá. Szóval a DDU (Display Driver Uninstaller) nevű cuccal hasonló alkalmakkor csökkentett módban érdemes egy „tisztítókúrát" lefuttatni, mert van, hogy a régi VGA driverből beakadnak bizonyos dolgok. Illetve a jelenség másik feltételezett oka, hogy a már telepített, videokártyát buzeráló segédprogramok szeretnek egyfajta sorrendiséget tartani, főleg, ha állandóan a háttérben lógnak (ilyenkor még drivercsere előtt le kell pucolni ezeket, aztán az új driverre meg felhúzni újra).

ZSAROLÓ EMAIL

➲ Szia! Tudom, hogy ide általában játékkal kapcsolatos segítségkéréssel szoktak fordulni, de most így hirtelen nem tudom, hogy hova írjak. Van egy citromailes címem is, oda kaptam az alábbi üzenetet:

„Hi!
I am a hacker who has access to your OS.
I also have full access to your account: At the time of hacking your
account(escvio@bellsouth.net) had this pass:
ahf1SZN
You can say: this is my, but old pass!
Or: I can change my pass at any time!
......
I made a video showing how you satisfy yourself in the left half of the screen, and in the right half you see the video that you watched.
With one click of the mouse, I can send this video to all your emails and contacts on social networks. I can also post access to all your e-mail correspondence and messengers that you use.
If you want to prevent this, transfer the amount of $735 to my bitcoin address (if
you do not know how to do this, write to Google: „Buy Bitcoin")."

Az első mondatot bemásoltam és hozott is rá találatot. Az egyik angol oldalra rámentem és írták, hogy kamu és ne kövessük az utasításokat. Ugye ez tényleg egy kamu email? Szükségem lenne a megerősítésre, hogy ez tényleg az, mert egy pillanatra kihagyott a szívem egy ütemet. :D Köszönöm előre is. ➲ BETTI

Nem kell aggódnod, tényleg kamu. Mi is rendszeresen kapunk az ehhez hasonló áldásokból a mentőöv címére, de ez csak egy fokkal komolyabb, mint az albán levélvírus – „anyagi okokból nem tudtunk víruskódot mellékelni, ezért kérjük, küldje tovább az ismerőseinek, és utána törölje a merevlemezt". Ugyanakkor, ha már levelezés és vírusok, nem bolondság, ha a hírlevelek, gyanúsabb fórumok regisztrációihoz, apróhirdetésekhez mellékelt címhez egy külön erre a célra létrehozott fiókot használtok, és az értékes cuccokhoz (ebank, biztosítások, Steam stb. accountok) pedig egy másikat.

AKTUÁLIS

➲ **Maradt még némi hely a rovat végén, amit ezúttal nem általános tanácsokkal töltünk ki, hanem a mostanában megjelent játékok tipikus hibáinak kijavítására szenteljük.**

MORTAL KOMBAT 11

➲ A nyitóképernyő után egyszerűen bezáródik a játék...

**Ez a történet leginkább a Windows 10 N operációs rendszerek tulajdonosait érinti, főleg, ha nem pótolják a Windows Media Playert és a hozzá tartozó codeceket (gyárilag hiányoznak az N-es op. rendszerekből), mert bizony elég sok játék megköveteli ezek meglétét.
Link a pótláshoz: https://tinyurl.com/y7vpkmyl**

➲ Indításkor lefagy!

Navigálj el C:\Users\Felhasználónév\AppData\Local\mk11 mappába, és töröld a teljes mk11 könyvtárat!

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

➲ MSI Afterburnert használva fagy a játék...

A RivaTuner Statistics Servernél az Add gombbal hozzá kell adni a Plague Tale-t (Steam > steamapps > common > A Plague Tale Innocence > APlagueTaleInnocence_x64.exe), és az Application detection levelt None-ra állítani.

➲ Fekete képernyő...

Az eggyel fentebb leírt útvonalon megkeresni az APlagueTaleInnocence_x64.exe-t, jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és A teljes képernyős optimalizálások letiltása elé pipa (nem elfelejteni, hogy az OK vagy Alkalmaz gombokkal kerül csak mentésre a változtatás).

RAGE 2

➲ Nem indul el a játék!

A Bethesda üdvöskéje elég sok sebből vérzik, de most a mantrák közül tényleg a driverfrissítésen van a hangsúly, ráadásul lehet, hogy a legfrissebb VGA driver önmagában nem is lesz elég. Tehát, ha a launcherből indítható Bethesda.net Diagnostic Report logjában olyat találunk, hogy az amdvlk64.dll szoros összefüggésben van a fagyással, akkor az AMD Cleanup Utility (régi driverek maradványait szedi le, innen tölthető – https://tinyurl.com/yb2bf7jw) nevű programmal még egy purgálást is célszerű kivitelezni.

➲ Időnként érthetetlenül belassul a játék!

Főleg az Nvidia-tulajokat érinti, ki kell kapcsolni a VSync opciót.

ANNO 1800

➲ A játék a „The procedure entry point xxx could not be located" hibaüzivel elszáll.

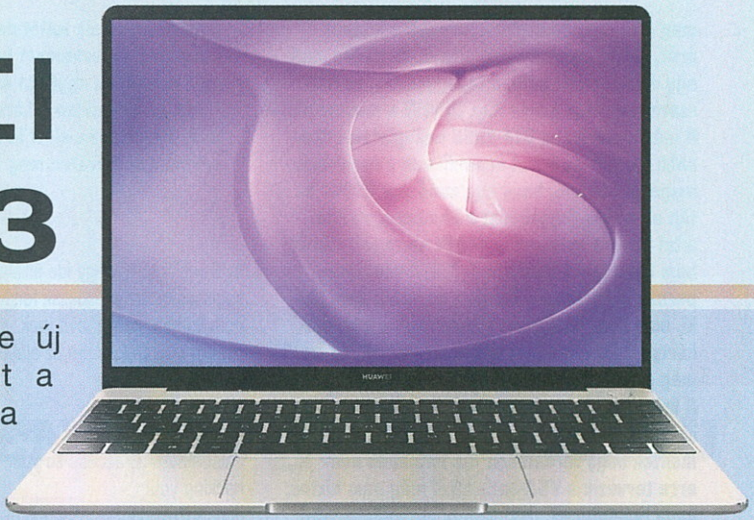
A UPlay kliens lehet a ludas, egy újratelepítés semmiképpen sem árthat, de a fejlesztők arra is felhívták a figyelmet, hogy a UPlay rendszergazdaként való indítása (UPlay kliensen jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként) is fontos lehet, sőt, ha Steamen birtokoljuk a játékot, akkor a külső keret (Steam kliens) esetében is tegyünk ugyanígy.

➲ DirectX-hez kapcsolódó hibaüzenet, és sorozatos fagyások...

Váltani kell DirectX 11-re (a játékban az Option – Graphics – DirectX útvonalon), jellemzően ugyanis a fagyások DirectX 12-es környezetben jönnek elő, nyilván az újabb driverekkel, tapaszokkal az instabilitás majd megszűnik, akkor vissza lehet állni.

EGY TÁSKÁNYI IRODA

HUAWEI MATEBOOK 13



[ÍRTA BODAK] A Huawei idén év elején mutatta be új notebookjainak sorát, melyek között ott volt a Matebook 13 is, mint egy megfizethető alternatíva a Matebook X Pro ellenében. Akiknek fontos a kis méret, a hordozhatóság és a gyorsaság, azok nem fognak benne csalódni.

Még a hivatalos bemutató előtt szemrevételezhettük a Huawei notebookjainak idei változatait, közöttük a Matebook 13-at is, amire akkor kevesebb figyelmet szenteltünk saját nagytestvéreinek rivaldafénye miatt, de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne jó eszköz. A nem titkoltan az Apple MacBookok riválisának szánt Matebook-termékvonal legkisebb tagja megjelenésében elegáns, letisztult, egyetlen gyártói logó díszíti a hátlapját. Két színben kapható, nálunk a Space Gray fantázianévre keresztelt változat járt.

KICSI A BORS, DE NEHÉZ

A kisebb oldaltáska méretű (286 × 211 × 14.9 mm) Matebook 13 apprósága ellenére sem nevezhető könnyű darabnak a maga 1.3 kg össztömegével. Persze nem ettől fog letörni a kezünk vagy elzsibbadni a lábunk, mégsem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy kategóriájában bőven találhatók könnyebb darabok is. Így aztán nehezen ragaszthatjuk rá az ultrahordozható jelzőt, hiába szánták nyilvánvalóan annak. Ráadásul nehezen behatárolható, hogy hova is került az a sok anyag, mert az alumíniumburkolat ellenére a kijelző relatíve könnyen meghajlítható, ahogyan a billentyűzet közepe is érzékeny az erős nyomásra. Reális körülmények között persze csak a zsanérok mentén fogjuk hajtogatni, melyek viszont elég merevek, a kijelző felnyitásának során mindkét praclink bevetése és némi ügyes(telen)kedés elkerülhetetlen.

A MATEBOOK 13 KÉT VÁLTOZATBAN KERÜLT PIACRA, EGY SIMA ÉS EGY ÉRINTŐKÉPES VERZIÓBAN, HOZZÁNK AZ ELŐBBI KÉSZÜLÉK JUTOTT EL.

Csatlakozási lehetőségekkel nem leszünk elárasztva, a kettő darab USB Type-C csatlakozón felül (melyek közül a bal oldali főleg a készülék töltésére, a jobb oldali elsősorban kijelzőnk „átadására" szolgál) csupán egy sztenderd 3.5 mm jack a jussunk. Azonban egyik USB sem Thunderbolt 3, amit egyesek hátrányként foghatnak fel, ráadásul a hagyományos USB portok híján átalakítóra lesz szükségünk. Még szerencse, hogy ez is része a csomagnak, így nem kell külön vadászni egy, a céljainknak megfelelő darabot. USB 3.0-tól a HDMI-n át egészen a DCI csatlakozóig akad rajta egy-egy port. Ami viszont még hiányzik, az az SD-kártyaolvasó, mely sem beépítve, sem a konverteren nem található, pedig ez azon kevés fizikai adathordozó egyike, amely manapság kimondottan meghatározó.

TÜKRÖM, TÜKRÖM

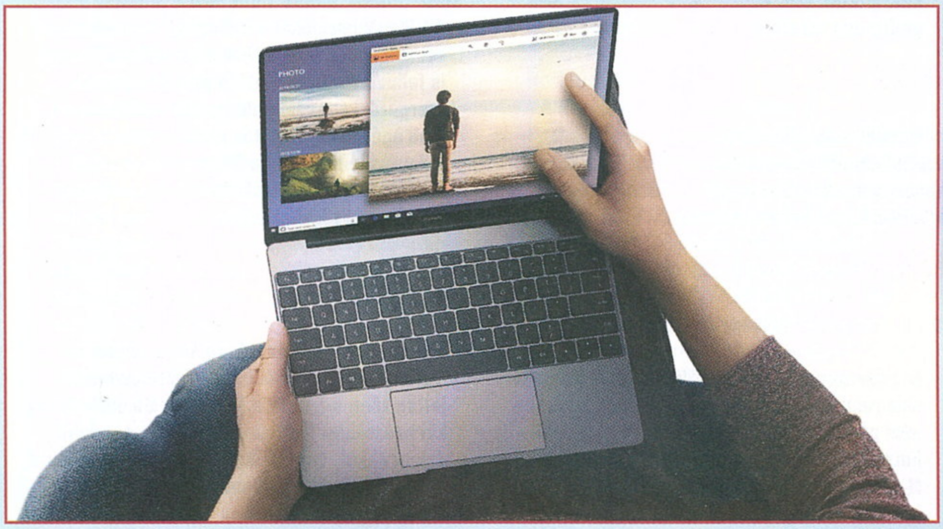
Ha mindezeken sikeresen túltettük magunkat, akkor szokatlansága ellenére az elénk táruló kijelző szinte mindenért kárpótol majd. Hogy mi lehet szokatlan egy 13 hüvelykes képátlójú kijelzőn? Nos, a képaránya, mely a Huawei teljes matebookos vonalára jellemzően 3:2 lett. A döntést a gyártó azzal magyarázza, hogy így a sztenderd méret megőrzése (és persze a kávák minimalizálása) mellett nagyobb munkafelületet kapunk. Így a felbontás is kissé másként alakul a 2160×1440 pixeles (200 ppi), és ahogyan az elvárható, IPS panelen. A színtelítettségre nem lesz panasz, az sRGB spektrum 100%-át lefedi (körülbelül 71% NTSC), a kontrasztarány és a betekintési szög, ahogy az IPS-nél lenni szokott, kiváló, színhű. Az már csak hab a tortán, hogy valamivel drágábban érintőképernyős változatban is kapható, de ezt csak említés szintjén hozzuk fel, kipróbálni nem tudtuk, lévén nálunk a sztenderd változat járt.

Mindez szép és jó, a Matebook 13 kijelzőjével mégis akadtak kisebb problémáink, melyek közül a legszembetűnőbb az erősen tükröző felület, ami hátulról érkező fényben zavaró tud lenni. A problémát csak tetőzi az alacsony maximális fényerő (elviekben 300 nit), amire a háttérvilágítás képes.

IZMOS A KICSIKE

Egy ekkora felbontású kijelzőt ki is kell szolgálni, amiben a hardver nem fog csalódást okozni. Nálunk ugyan az Intel Core i5-8265U processzorral szerelt gyengébb verzió járt (WRT-W19), igény szerint azonban beszerezhető i7-8565U központi számítási egységgel is (WRT-W29), igaz, ez utóbbi a hazai piacon legjobb tudomásunk szerint nem elérhető. Ezenfelül GPU terén a fenti ízesítéseken túl további változatok közül csemegézhetünk, így például, ha az integrált Intel UHD Graphics 620 nem lenne elegendő, az Nvidia által szállított GeForce MX 150 dedikált videokártyára is tehetjük a voksunkat. Az már más kérdés, hogy ez igazából nem egy nagy előrelépés (legalábbis játékos szemmel, mert a régebbi címekkel azért könnyedén megbirkózik), de talán előnynek mondhatjuk, hogy a processzor válláról mégis leveszi a terhet. Igaz, helyette a hűtési rendszert és az akkumulátort teszi próbára, de hogy pontosan milyen mértékben, arról megint csak spekulálni tudunk, mivel a tesztpéldányban az integrált megoldás zümmögött.

Memória terén egy darab 8 GB LPDDR3 modul szolgálja ki a rendszert, mely általános célú felhasználásra bőven elegendő, és tekintve a CPU-GPU párosítást, nagyon másra nem is lenne alkalmas a kütyü. Tárhelyül a tesztpéldány NVMe SSD-je 256 GB kapacitással bír (természetesen itt is léteznek alternatívák, egészen 512 GB-ig felmehetünk), mely elképesztően gyors, tesztünkben átlagosan 620-630 Mbps sebességgel végzett a másolási feladatokkal.



MUNKÁRA FEL

A kijelzőn túl a legtöbb kapcsolatunk a billentyűzettel és a tapipaddal lesz, szerencsére a Huawei Matebook 13-nak e téren nincs semmi szégyenkezni valója. Kicsit persze szokni kell az igen rövid, 1 milliméteres leütési távolságot, de a kiosztás kellően szellős, a gombok nem túl aprók (leszámítva persze a funkcióbillentyűk sorát), gyorsan és határozottan lehet rajta gépelni. A klaviatúra háttérvilágítása szükség szerint folyamatosra vagy reaktívra is állítható, a fényerő megfelelő, nem zavaró. A tapipad sincsen útban a mozdulatok közt, véletlenül nem fogunk belematatni, ugyanakkor kellően érzékeny, pontos, alsó sávjában kattintható. Az érzékelésig nem kell túl nagy erőt kifejteni, a visszajelzés határozott és rövid. Nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a bekapcsológombba ujjlenyomat-olvasót építettek, amivel nemcsak gyorsabb, de biztonságosabb is lett a belépés.

Ahogy mondani szokás, a jó munkához idő kell, és ez az, amiből kevés adatik, de legalábbis jól kell beosztanunk. A Matebook 13 41,8 Wattórás akkumulátora bekapcsolt vezetékmentes hálózat mellett, közepes fényerőn, felváltva szövegszerkesztő és szörfölés mellett alig bírt többet hat óránál, ami bizony kevéske. Persze a kütyü ennyi idő alatt is képes melegedni, de egyáltalán nem zavaró mértékben: körülbelül negyedóra használat után eléri a maximumot, ami nagyjából 30 C° a tapipadon és 35 C° a billentyűzet középső traktusában, a legmelegebb pedig a fenéklemez, ott a még épphogy nem zavaró 40 C° körül tetőzik.

SZÓLJON HANGOSAN AZ ÉNEK

Túl sokra nem számítottunk hang terén, de ultrabookhoz mérten a Huawei Matebook 13 nemcsak hangosan, hanem egész elviselhetően is szól. Az audiofilek számára persze aligha lesz meggyőző a teljesítménye, a webkameráról meg szintén csak annyit tudunk elmondani, hogy van. Hasznos extra ellenben a Huawei Share, mellyel NFC vagy Bluetooth kapcsolaton azonnal összeköthetjük szintén Huawei telefonunkat a notebookkal, fényképeket, fájlokat továbbíthatunk pillanatok alatt mobilunkról a Matebookra.

Szerencsére felesleges szoftverekkel nem töltötték fel a tárhelyet, egyedül a PC Manager és a Dolby alkalmazásai vannak előtelepítve. Nálunk a fölösleges bloatware mellőzése mindig pluszpont, örömmel nyugtáztuk, hogy a Huawei is azon kevesek közé tartozik, akik a felhasználóra bízzák a rendszer teleszemetelését.

MERJÜK AJÁNLANI

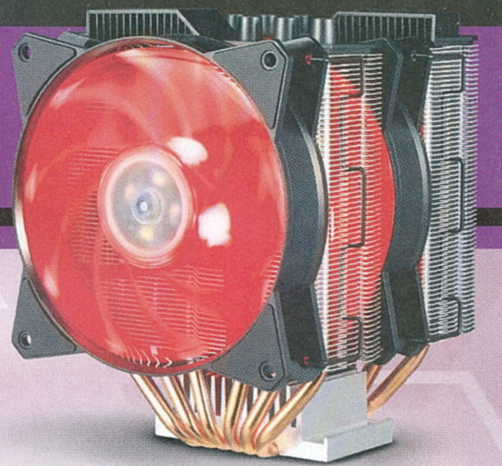
Minden apró negatívum ellenére is csak ajánlani tudjuk a Matebook 13-at, mely jó társ lehet a munkában, remek kijelzővel és kiváló billentyűzettel, feltéve, hogy nem akarunk 6 óránál többet távol tölteni a legközelebbi konnektortól. A maga 330 ezer forintos árával ugyan nem nevezhető kifejezetten olcsónak, de a prémiumkategóriás készülékek piacán bőven versenyképes áron hozza azt (és néhol még többet), amit a konkurencia.

ELEGÁNS IKERTORNYOK

HŰTÉSTECHNIKA: MASTERAIR MA621P

[ÍRTA **DREAMER**]

Abban a korban élünk, amelyben nemcsak az óriáscégek juthatnak nagyteljesítményű processzorokhoz, hanem elérhető áron akár mi magunk is szert tehetünk egy i9-esre vagy egy Threadripperre. A gondot végül nem a beszerzés, hanem a hűtés megoldása fogja jelenteni.

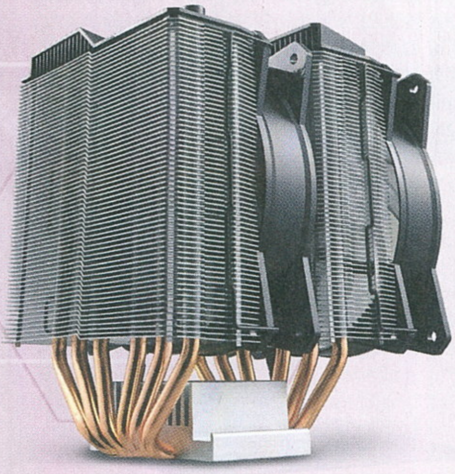


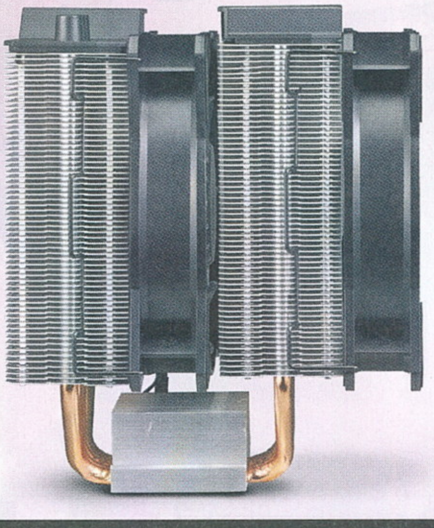
Normális esetben a felsőkategóriás processzorok vásárlásakor fokozottan figyelnünk kell arra, hogyan fogjuk terhelés alatt normális hőmérsékleten tartani újonnan megszerzett CPU-nkat. Az ilyen processzorok az átlagnál magasabb teljesítményük miatt jóval több hőt bocsátanak ki, ennélfogva sokan fokozatosan átpártolnak a tradicionális megoldásról a csendesebb és eredményesebb vízhűtésesre. Na, de mi a helyzet azokkal, akik a léghűtésben bíznak meg a leginkább, és nem elégednek meg a CPU mellé csomagolt gyári hűtőkkel? Nekik kínál opciót a Cooler Master a Masterair MA621P képében.

HIDEGEN HAGY

A Masterair MA621P az MA620P univerzális CPU-hűtő módosított változata, ami csak és kizárólag Threadripper processzorokhoz (TR4 foglalathoz) készült. Ezen a lényeges apróságon felül a két termék csaknem megegyezik, és kinézetre is ugyanazt kapjuk. Adott két óriási hűtőborda, amiket hat darab „U" alakban összefonódó hőcső fog össze a talpazattal. Utóbbi kialakításában megmutatkozik, hogy ez a hűtő bizony valóban Threadripper processzorokhoz készült, mivel nemcsak vastagabb, de jóval szélesebb is, mint mondjuk, egy Ryzen 5-höz vagy 7-hez tervezett termék. Téglalap alakja miatt a processzor hátlapjának teljes felületét letakarja, nem maradnak lefedetlen foltok, ezáltal hatékonyabban látja el a hűtés feladatát. A két torony között és előtt egy-egy MasterFan Pro 120 RGB ventilátort találunk, ha pedig szeretnénk szimmetrikussá tenni az elrendezést, akkor a harmadikat magunknak kell beszereznünk. A csomagban még egy távirányítót is találunk, ami azoknak lesz nagy segítség, akiknek az alapján nem található kompatibilis csatlakozó. Mindennek tetejébe az MA621P kialakítása szép és letisztult, ehhez pedig nagyban hozzátesz a hőcsövek végét és a tornyokat fedő fekete borítás.

AKIK THREADRIPPER HELYETT MÁS PROCESSZORRA KERESNEK HŰTŐT, AZOK AZ MA621P HELYETT AZ MA620P UNIVERZÁLIS HŰTŐ FELÉ KACSINTGASSANAK.





SZORULNI FOG

A 35,6 milliméter mély, 136,1 milliméter széles és 164,5 milliméter magas MA621P méretei miatt az átlagosnál jóval nagyobb, ezért egyáltalán nem, vagy csak szűkösen fér el a legtöbb számítógépházban. Dimenziói okán több hibába is belefutottunk, kezdve azzal, hogy a nagy, de még akár átlagos méretűnek tekinthető RAM-ok (például G.SKILL Trident Z) sem férnek el mellette. Ugyanezen oknál fogva az alaplaphoz való csatlakoztatás is nehézkes, még a ventilátorok leszerelése után is nagy küzdelmek árán sikerült besrófolni a rugós csavarokat, arról nem szólva, milyen harcokon estünk túl, amikor az alaplapot a gépházhoz akartuk erősíteni.

TESZI A DOLGÁT

Annak ellenére, hogy léghűtéses processzorhűtőről beszélünk, az MA621P nagy terhelés alatt is csendes marad, miközben hozza a tőle várt minőséget. Terhelés nélkül 32°C, 100%-os kihasználtság alatt 66°C átlag hőmérséklettel üzemel (overclocking nélkül). Habár teljesítmény terén nem taszítja porba például a konkurens Noctua NH-U12-t, külső tekintetében köröket ver rá. Mindennek viszont megvan az ára: az MA621P jelenleg nagyjából 20 ezer forint környékén mozog, a dobozban viszont nemcsak a hűtőt, de a felszereléshez szükséges minden eszközt (beleértve a csavarhúzót és a termálpasztát is) megtaláljuk.

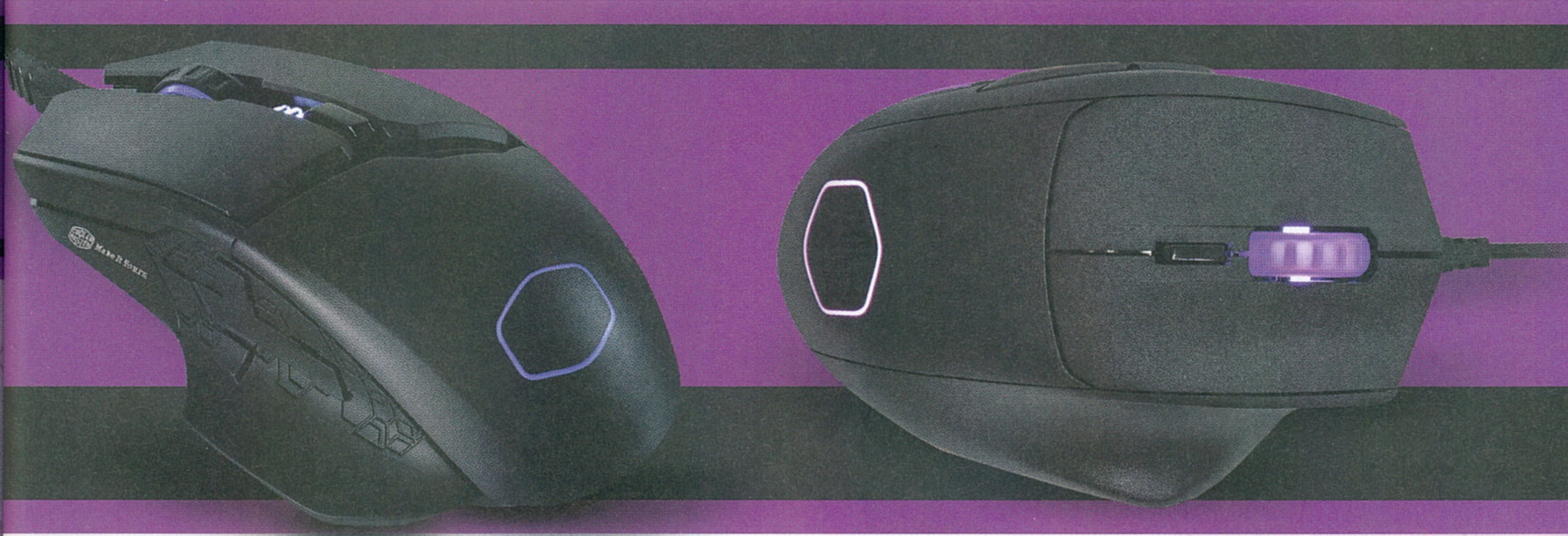
HASZNOS KÜTYÜK LELKES PC-ÉPÍTŐKNEK

A processzorhűtők, egerek és billentyűzetek mellett két érdekes aprósággal is meglepett minket a Cooler Master, amik önmagukban nem szolgálnak nagy újdonsággal, de megkönnyítik a PC-építő közösség mindennapjait. Az egyik ilyen tárgy egy adapter volt (ATX 24 PIN Adapter), amit a 24 tűs alaplapi kábelhez szántak, segítségével ahelyett, hogy felülről vezetnénk be a csatlakozót az alaplaphoz, derékszögben köthetjük össze vele. Ez nemcsak az elrendezés szempontjából nyerő, de a kábel is huzamosabb ideig marad épségben. A másik eszköz (MFP RGB Controller) egy „távirányító", amelybe RGB komponenseinket köthetjük. Négy bemeneten három-három csatlakozót tartalmaz, azaz összesen 12 eszközt köthetünk hozzá, amiket aztán manuálisan vagy szoftveresen állíthatunk szinkronba. Figyelem, ez a távirányító egy HUB, nem vezeték nélküli eszköz, ezért a csatlakoztatás után a kontroller a gépházon belül marad.

EGÉR, EGÉR, KI A HÁZBÓL

MM830 ÉS MM520

[ÍRTA BODAK] A Cooler Master nem annyira a perifériáiról híres, pedig aztán gyártanak mindent, a billentyűzettől az egérig. Nálunk többek között ez utóbbiból járt két példány: a zászlóshajó MM830 és a különleges kialakítású Mastermouse MM520, illetve egy sor egérpad. Igen, világítós is.



A Cooler Master főleg számítógépházairól és hűtési megoldásairól ismert, perifériáik kevésbé híresek, pedig szégyenkezni nincs okuk. Amellett, hogy azért itt-ott van még mit finomítani a kütyükön. Igaz, az egérválasztás végső soron egyéni preferenciákon múlik (kéztartás, kialakítás), összességében nézve mégis azt kell mondjuk, hogy ez az irány már jó, de lehetne még jobb is.

MESTEREGÉR

Az MM830 a cég egereinek vezéregyénisége, ez már az árazásából is kiolvasható, lássuk hát, hogy mit kapunk cirka húszezer jó magyar forintért. Kialakítása masszív, és kifejezetten nehéznek számít a maga 162 grammjával, súlya okán lomhának éreztem, nem tudtam megfeledkezni róla, hogy a kezemben van. Egyébként ergonómiája megfelelő, a hüvelykujjat pont jó helyen támasztja meg, de az oldalsó „rejtett D-pad" gombjai nagyon rosszul vannak elhelyezve, kezem áthelyezése nélkül nem tudtam mindet kényelmesen elérni, plusz a megnyomásukról sem kaptam kellő visszajelzést. Szerencsére ez nem igaz a fő gombokra és a kattintható görgőre, de ezek sem hiba nélküliek: az MM830 igen nagy, pedig nem tartozom a kiskezűek közé, mégis nagyon előre kellett helyeznem a tenyerem, hogy biztosnak érezzem a kattintásokat.

Kár érte, mert a belsőt illetően amúgy nem lenne ok a panaszra: a rágcsáló mikrokapcsolóit az Omron szállítja, 20 millió kattintásnyi élettartammal hozza a kötelezőt. Illetve a Pixart PMW3360 optikai szenzora is az élvonalba tartozik, és bár nem a legújabb változat, még mindig igen kiválóan követi a mozdulatokat és négy

szinten egészen a már-már röhejes 24000 dpi magasságig skálázható. Ehhez persze szükségünk lesz a letölthető szoftverre is.

IRÁNY A PORTÁL

A Cooler Master Portal névre keresztelt applikációja vezérli a kompatibilis egerek és egyebek világítását, itt programozhatjuk fel a makrókat, készíthetünk profilt és a többi. Ami kellemes meglepetésként ért, hogy egyáltalán nem fapados az élmény, és bár nem ér fel az etalonnak tartott Logitech szoftveréhez, igen-igen jó, könnyen kezelhető, átlátható és egyértelmű. Már-már majdnem tökéletes, de itt is van egy de. Egyrészt nem indul el automatikusan, ami nem is lenne baj, csakhogy így kütyünk „alaphelyzetbe áll", vagyis elfelejti, hogy volt neki egy profilja is, így ha szeretnénk visszakapni érzékenységi beállításainkat, muszáj elindítani külön, vagy az automatikusan indított programok listájára felvenni a Portalt. Másodrangú, de szintén képtelen összehangolni az eszközök világítását, így ha akarjuk, ha nem, minden összevissza fog villogni, hacsak nem állítjuk mindenen statikusra az összes ledet.

AZ MM830 ÉS MM530 KÖZÖTT NEM CSAK ÁRBAN, DE KIALAKÍTÁSBAN IS NAGY KÜLÖNBSÉG VAN. MOST AZ OLCSÓBB DARAB MELLETT TETTÜK LE A VOKSUNK.

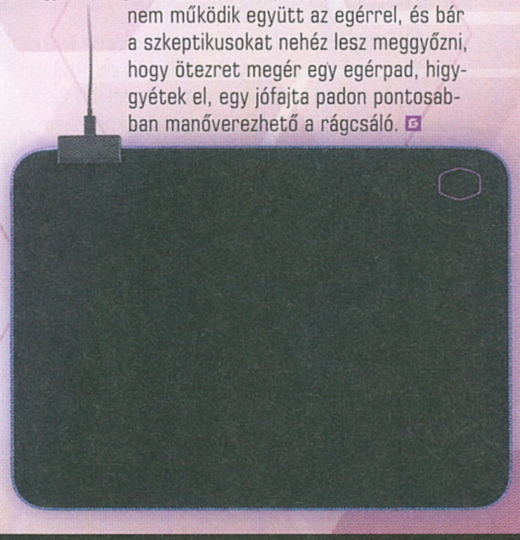
MÁSODEGÉR

Az MM520 fele annyiba kerül és fele annyit tud, mégis elégedettebb voltam vele. Ugyan a fentebb taglalt Portal nem támogatja, tehát be kell érnünk a ciklikusan változó színekkel, kialakításában nekem sokkal jobban kézre állt. Bár nem újdonság, hiszen láttunk már ilyet, mégis talán kissé szokatlan módon a gyűrűsujjat támasztja alá a jobb oldalán. Felületének kialakítása nem sima, ami zavaró lehet, de könnyen megszokható. A kifejezetten karom- és tenyérfogásra kitalált rágcsáló arányai jobbak, és érezhetően könnyebb, mint nagytestvére: csupán 135 gramm, és ezzel, bár még mindig nem pehelysúlyú, máris sokkal jobban siklik. Az MM830-cal szemben a hüvelykujjra helyezett két gomb könnyedén elérhető, reszponzív, ahogyan a fő kapcsolók is.

Apropó, kapcsolók. Hardveresen lényegében ugyanazt kapjuk, mint a nagytesónál, a Pixart PMW3360 szenzorát ugyancsak Omron mikrokapcsolók egészítik ki. Ha el tudjuk engedni a szoftveres támogatás hiányát, akkor feleannyi pénzért (cirka 10 000 forintért) roppant elégedettek lehetünk a választással, amennyiben kézreáll a kicsike. Igaz, a dpi így nem állítható, meg kell elégednünk a fixen adott 400/1200/4000/12000 fokozatokkal.

TALPALÁVALÓ

Végezetül pedig megjegyezzük, hogy a Cooler Master nagyon csecse, csúszásmentes, szövetburkolatú, hímzett szélű egérpadokat is kínál, melyek közül hármat kaptunk kipróbálásra: az MP510-M és L darabokat, melyek a „natúr" ízesítést kedvelőknek ajánlottak, illetve itt járt az MP750-L, mely nagy és világít a széle is. Szép, szép, de a fényjáték nem működik együtt az egérrel, és bár a szkeptikusokat nehéz lesz meggyőzni, hogy ötezret megér egy egérpad, higgyétek el, egy jófajta padon pontosabban manőverezhető a rágcsáló.

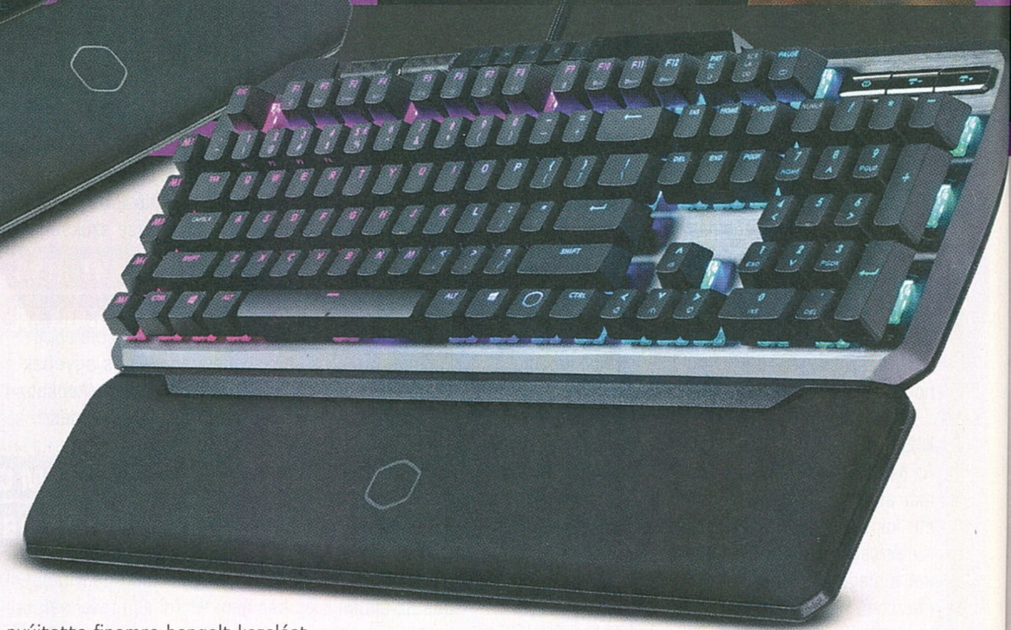


CHERI CHERI LADYK

MK730 MK850

[ÍRTA **DREAMER**]

Ha a Cooler Masterről beszélünk, akkor nincs olyan, a hardverek területén egy picit is jártas ember, akinek ne a hűtéstechnika ugrana be elsőre. Ez alkalommal azonban más szemszögből vizsgáljuk meg a cégóriás termékeit. A perifériák világába látogatunk.



Mint egy testvérpár, úgy érkezett párban az MK730 és az MK850. A választás sem volt véletlen, végtére is a két billentyűzetet általában közösen prezentálták, például a Computexen és hasonló kiállításokon, mintha egy alomból származnának. Ez a döntés lehet, hogy nem lesz elsőre elég egyértelmű, mivel ha egymás mellé tesszük a két készüléket, akkor azonnal a kettő közti különbségre fogunk fókuszálni. Pedig több bennük a közös, mint azt elsőre gondolnánk.

SZÜRKÉBEN DÖGÖS

A Cooler Master MK730 és MK850 időtálló, alumíniumborítású, mechanikus billentyűzetek. A beépített RGB LED-ek minden billentyűjükön átsütnek, amik nem mellesleg Cherry MX switchekkel lettek ellátva a megbízhatóság és strapabíróság kedvéért. A 730-as valamivel több változatosságot kínál a vevőknek, ez ugyanis nem csak Red switchekkel kapható, megvásárolható barna és kék változatokban is. A Cherry Red verziója az arany középút, lineáris kialakítása miatt a legtöbb felhasználó igényeit kielégíti, a Brown azoknak ajánlott, akik szeretik, ha elég egy kis érintés ahhoz, hogy működésre bírják a billentyűzetet, a Blue pedig azoknak ideális, akik az erősebben klikkelő klaviatúrákhoz szoktak. Az MK850-es esetében csak piros switches változattal kell számolnunk. Ebben az esetben a változatosság hiánya vélhetőleg egy funkciónak, az AIMPAD-nek róható fel.

AZ MK730 KÉT FRONTON ÉRTELMEZI ÚJRA A KÉNYELMET, ELSŐSORBAN OTT A MÁGNESES PÁRNA, MÁSODSORBAN PEDIG A SZOFTVER NÉLKÜLI KEZELHETŐSÉG.

Az MK850 billentyűi nemcsak a nyomás erősségét, de annak irányát is érzékelik, és voltaképpen úgy működnek, mint egy kontrolleren a karok (thumbsticks), ezáltal precízebb irányítást tesznek lehetővé. Azok, akik szeretnek shooterekkel játszani, és annak ellenére, hogy hiányolják a gamepad nyújtotta finomra hangolt kezelést, semmi pénzért nem adnák fel az egér-billentyűzet kombinációt, az MK850-ben találhatják meg az ideális társat. Sniper vagy, aki lassú és pontos mozdulatokkal cserkészi be az ellenfeleit? Tessék, itt van az eszköz, ami ideális partnerként fog szolgálni. Ennek tetejébe a klaviatúra felső részén a multimédiás gombok mellett találunk két görgőt, melyek segítségével kézzel állíthatunk a billentyűk fényerején, a hangerőn, de akár más feladatokat is hozzájuk rendelhetünk.

MINEK IDE SZOFTVER?

Az AIMPAD funkció és a tekerhető gombok ugyan kimaradtak a 730-as repertoárjából, ám ennyi miatt nem érdemes leírni ezt a klaviatúrát, mivel csaknem ugyanazt nyújtja, mint nagyobb testvére, esetenként pedig még egy picit többet. Egyrészről az MK730 ugyanolyan strapabíró, mint az MK850, másrészről, mivel multimédiás gombokat és numerikus billentyűzetet nem tartalmaz, mágneses kartámasza pedig egyetlen mozdulattal eltávolítható (akárcsak a 850 esetében), sokkal kevesebb helyet vesz igénybe, mobilis, könnyen szállítható. A Cooler Master elsősorban gamereknek ajánlja, szerintünk viszont hobbi művészeket vagy hivatásos grafikusokat is megcélozhatnának vele. Van az a szituáció, ahol munkakörnyezetben egyik asztaltól a másikig kell vándorolnotok, de közben ragaszkodtok a saját klaviatúrátokhoz, a fent említettek miatt az MK730 ebben az esetben remek párotok lehet.

Nemcsak a billentyűzetet, de annak beállításait is magatokkal tudjátok vinni, és ha akarjátok, akár meg is tudjátok változtatni azokat. Nincs szükség a Cooler Master illesztőprogramjára, a Portalra, mivel a funkcióbillentyűk az MK730 beállításait módosítják, így illesztőprogram nélkül állíthatunk be rajta makrókat vagy cserélhetjük le a világítás színét, stílusát stb. Ráadásul apró helyigénye miatt grafikus táblák mellett is kényelmesen megfér. Nincs többé olyan dilemma, aminél azt kell eldönteni, hogy mi érdemel nagyobb helyet az asztalotokon: a billentyűzet vagy a tablet.

Ha az ár nem akadály, akkor érdemes a Cooler Master billentyűzetei felé kacsintgatnotok. Az MK730 nagyjából 35 000 forintba, míg az MK850 körülbelül 60 000-be kerül. Borsos ajánlatok, de mindketten teljes mértékben meghálálják a beléjük fektetett pénzösszeget.

SZEMNEK ÉS SZÁJNAK, DE LEGINKÁBB FÜLNEK INGERE

AUDIOTÚRA

[ÍRTA BÜJTI]

Mint az egyértelműen kivehető az előző oldalak alapján, a Cooler Master alaposan elárasztott minket a termékeivel, mivel pedig kifejezetten rajongok az audioeszközökért, összegyűjtöttem a fülbe dugós és fejre illeszthető portékát, hogy egy közös cikkben tudjak értekezni a minden esetben eltérő darabokról.

Hogy egészen rákattantam a headsetekre és hangrendszerekre, az részben a Razernek is köszönhető. Mármint régen is szerettem az ilyen kütyüket, a zenehallgatáshoz és játékhoz mindig is kerestem a megfelelő minőségű gyártmányokat, aztán a Kraken Tournament Edition, (leginkább) a Nari Ultimate, illetve a Hammerhead V2 egészen megszerettette velem a gyártót, ami miatt csak még kíváncsibbá váltam, mely példányok vehetik fel a versenyt a nálam kiválóan teljesítő Narival szemben. Nos, nem mondom, hogy a Cooler Master azonos súlycsoportban küldte piacra a továbbiakban előtérbe kerülő termékcsaládot, de az MH-széria így is megér egy oldalt, pláne, hogy egyszerre két kategóriában is jelen van, méghozzá kettő-kettő eltérő verzióval. Előre leszögezem, hogy az alapverzióhoz képest tulajdonképpen minden esetben jobb a fejlesztett verzió, árkülönbség meg csak alig akad, de nézzük inkább, hogy ténylegesen miről van szó.

EZEN TÚRA ALATT NEMCSAK MEGISMERKEDÜNK A COOLER MASTER KISEBB ÉS NAGYOBB HANGESZKÖZEIVEL, DE EGY FÜST ALATT ÖSSZE IS HASONLÍTJUK ŐKET.

FÜLBE ZÁRVA

Kezdjük a leginkább alapnak számító verzióval, ami az MH703, és ami egy normál, fülbe bedugható készülék. A fekete-lila dobozban igényesen elhelyezett eszköz mellé jár egy PC-s átalakító, némi pótlás és alternatíva a gumiharangok terén, meg egy kompakt hordozó, ami nem foglal nagy helyet, viszont igényes kivitelben védi a terméket. Már a felbontásnál érezni, hogy nem 1000 forintos kiegészítőket gyártó cég termékével állunk szemben, ez az érzet pedig csak erősödik a 703-as ügynök bevetésekor. Az anyag és forma terén is abszolút rendben lévő darabnak van egy kis súlya, ami a részben fém alapnak köszönhető, miközben itt is a fekete és lila szín érvényesül egy kevéske krómmal. A szövetborítással védett vezetéken van elhelyezve az extra, a visszafogott méretű box, ami a kontrollt és a mikrofont is tartalmazza, így telefont használva például egy-két gombnyomással szabályozhatjuk a zeneszámok léptetését vagy akár a hívások fogadását is. A hang átlagos, kellemes, a magasak jól átjönnek, a basszus kicsit visszafogott, de érezhetően jelen van, amit el is várok. Mindent egybevetve egy praktikus, a jack dugónak hála állandó és univerzális használatra (telefon, PC, konzol) alkalmas készülékről van szó, ami elérhető áron, 10-12 ezer forintért prémium csomagolást és kimondottan jó minőséget kínál.

Emellett nem szabad elfelejteni testvérét sem, az MH710-es ügynök ugyanis képes még egy kis extrára. A harisnyázott vezeték, a védőtok, az átalakító ezúttal is megvan – még jó, hiszen ez a verzió 5-6000 forinttal drágább. Az USB-C adapter persze nem indokolja az ilyen mértékű árkülönbséget, a terméknél használt Focus FX viszont annál inkább. Ennek segítségével ugyanis két hangprofil került a szerkezetbe, egyik zenehallgatásra és filmnézésre, míg a másik kifejezetten játékra, és egyetlen gombnyomással válthatunk a kettő között. FPS-eknél kifejezetten ajánlott a speciális hangzás bevetése. Tapasztalat? A váltás kicsit körülményes, elvégre a fülbedugó testén kell nyomni egyet, ami zajos és lényegi visszajelzés hiányában kicsit zavaró (nem egyértelmű, hogy fülenként mi van éppen kiválasztva), de ezt figyelmen kívül hagyva az MH710 is jó társ a mindennapokban.

FEJED TETEJÉN A VILÁG

Most jöhet a „Nagy test, nagy élvezet" örökérvényű dallama, hiszen az MH751 és MH752 még egy alapos szintlépést jelent a kategóriában, hogy a méretesebb, hagyományos headsetek táborát gyarapítva kényeztessék a felhasználók hallójáratát. A két verzió csomagolás és tartozékok terén alig tér el egymástól. A lila-fekete, levehető tetejű dobozban szivacs védi a készüléket és a külön elhelyezett mikrofont, illetve a tartozékokat is könnyen meglelhetjük, köztük a műbársony tarisznyával, ami a tárolást is egyszerűen megoldja. És hogy miért van külön a mikrofon? Mert a headsetek is univerzálisak, normál jackkel bármihez csatlakoztathatók, az egyetlen szempillantás alatt le- és felpattintható mikinek hála pedig nem muszáj jobbra-balra hessegetni az éppen használaton kívüli kiegészítőt.

Minden más viszont a megszokott, az ovális, párnázott fülrész nagyjából szépen illeszkedik ránk, jól zár, a keret részben fém, elég igényes, a test mégis egész könnyű, nincs nagy súlya, a vezeték pedig harisnyázott. A 751-nél van egy kisebb box a hangerőszabályozáshoz és mikrofonnémításhoz, a 752 azonban kicsit összetettebb szerkezet, ennél ugyanis két vezeték van. Az alapot a headsettel közvetlenül csatlakoztathatjuk a kívánt géphez, míg a másikkal egy aranyozott végű extra toldást nyerünk, amivel egyben 7.1-es hangzást szimulálhatunk. A különbség érzékelhető, sokkal jobban szólnak a játékokban lévő térhangzások, bár egy valódi 7.1-es rendszert ez a megoldás sem vált ki. Hiába, azért 24 000 forintért ne várjunk csodát. Viszont ha a 751-es 21-22 000 forintos árát nézzük, egyértelmű az előny a fejlesztett verzió oldalán.

Összességében elmondható, hogy mind a négy audioeszköz megéri a pénzét, plusz a fejlesztett, nagyobb tudású változatok sem sokkal drágábbak a kistesókhoz képest, ellenben egy-egy apró negatívummal rendelkeznek (710-nél a rossz váltásmegoldás, 752-nél a plusz vezeték). Így igény és kedv, valamint ízlés alapján javasolt a döntés. Persze senki se várjon csodát vagy olyan tulajdonságokat, amik a 40-50 000-es kategóriában vannak, de ezen az áron a Cooler Master okkal formált jogot a piac egy szegletére.

MINT KÉT TOJÁS, MEG EGY HARMADIK

MSI CLUTCH GM50, GM60 ÉS GM70

GM50 GM60 GM70

[ÍRTA BODAK] Szerkesztőségünkben elszaporodtak az egerek, az MSI Clutch-famíliájának három tagja is nálunk járt, köztük a cég zászlóshajója, a GM70 és kistestvére a GM60, illetőleg a sztenderd felszereltségű GM50. Előbbi kettő fő vonzereje a variálhatóság, a kérdés csak az, hogy ez a tulajdonság megéri-e a felárat?

Ha a csomagolást nem vesszük figyelembe, akkor első ránézésre nem lehet különbséget tenni az MSI GM70 és GM60 között, másodikra is csak akkor, ha megfordítjuk az eszközöket. Ekkor látszik ugyanis, hogy utóbbi vezeték nélküli üzemre nem képes, de ha van egy mérlegünk, akkor az is segíthet, mivel előbbi 129, utóbbi 115 grammos. A vezetékes GM60 mellé kárpótlásul viszont két kábelt is kapunk, egy harisnyázottat és egy simát, és ezzel gyakorlatilag ki is merült a kettő közötti különbségek sora, mert minden más tekintetben ugyanazt a terméket kapjuk.

EGYIK TIZENKILENC, MÁSIK HÚSZ

A Clutch termékvonal két nagyágyújának fő vonzereje a variálhatóság és a szimmetrikus, kétkezes kivitel, mely utóbbi amennyire előny, annyira hátrány is. Ami elsőre feltűnhet, az a lapos forma, mely a tenyeres fogásnak felel meg leginkább, illetve a széles középvonal miatt a legkényelmesebbnek úgy bizonyult, ha mutató, középső- és gyűrűsujjam is a hátán pihent. Másküönben a jobb oldali gombok közül a felsőt könnyen kattintottam szándékosság nélkül, egyébként ez volt az egyetlen, amit kényelmesen elértem a kettő közül, az ujjam középső percével.

HA NEM KENYERETEK A CLUTCH-TRIÓ, AKKOR LAPOZZÁTOK FEL MAGAZINUNK 89. OLDALÁT, AHOL COOLER MASTER CINCOGÓKRÓL TALÁLHATTOK TESZTET.

A csomagban lapul még egy plusz hátlap, ami szinte teljesen azonos a már fent lévővel, csupán a hátsó ív domborulata tér el egy kicsit. Mindenesetre könnyen cserélhető, és bár óvatosan szedtem le, nem állt fenn a veszélye annak, hogy eltörjön, a rögzítésre szolgáló lábak masszívak, az anyaga kiváló. Mellette van még két oldallap vagy „szárny", mert bizony az is cserélhető, ha egyik ujjunknak valamelyik oldalon alátámasztást szeretnénk. Ezek könnyedén, két mágnessel pattannak a helyükre, általános használat közben stabilan ott is maradnak. Kivétel, ha megbillentjük az egeret, mert akkor érezhetően elmozdul, igaz, szinte azonnal vissza is tapad, csak nagyon heves mozdulattal sikerült lerópítenem a helyéről.

Mindez szép és jó, de itt is igaz, hogy ami mindenben jó, az semmiben sem kiemelkedő – már ami a formatervet illeti. Nekem, jobbkezesnek, továbbra is kényelmetlenebbek a szimmetrikus rágcsálók, mint a kifejezetten kézre szabott darabok, és gondolom, ezzel nem vagyok egyedül. De nemcsak jobbkezeseké a világ, a kifejezetten bal kézre szabott egereket továbbra is nagyítóval kell keresni, nekik viszont ez az egyik legjobb választás lehet.

A GM50-et kézbe véve egyből feltűnik, mennyivel jobban belesimul a kézbe, a mindhárom kéztartásnak megfelelő, nonszensz-mentes kialakításon és kielégítő anyaghasználaton túl mellette szól az is, hogy igazi pehelysúlyú, mindössze 82 grammot nyom. Használat közben fel sem tűnt, hogy a kezemben tartom, bár a hevesebb mozdulatok talán ennek köszönhetően is voltak pontatlanabbak, mint nagytestvéreinél. Hiába, valamit valamiért.

A FEDÉL ALATT

Az RGB csilivili és a szenzor felkonfigurálására alkalmas szoftverből egyből kettő is akad, előbbit az összes esetleg meglévő MSI termékünket összhangba hangoló MysticLight segítségével a legcélszerűbb testre szabni, mely grafikus kezelőfelületének használata nem okozhat problémát. Kevésbé intuitív a Gaming Center, melyen azért látszik, hogy nemcsak az egereket észben tartva készült, de lényeg, hogy a dolgát elvégzi.

A Clutch-család legelőkelőbb tagja a Pixart PMW3360 szenzorával erősít, kisebb testvére esetében már a PMW3330-cal kell megelégednünk. Az Omron kifejezetten játékra szánt, 50 millió kattintásra hitelesített mikrokapcsolói válaszolnak gyorsan és határozott visszajelzést adva minden mozdulatra. A kérdés már csak az, hogy a vezeték nélküliség lehetősége és az árnyalatnyival jobb szenzor megéri-e azt a cirka 7000 forint árkülönbséget (a GM70 30, a GM60 23 ezer forint környékén kapható).

Ha a válaszod egyértelműen nem, sőt, eleve enynyit nem is fizetnél egérért, akkor a GM50 lehet a te választásod, ami nagyjából 13 ezer magyar pénzért lehet a tiéd. A fedél alatt kompromisszumokra kell készülni, mert a szenzor itt is „csak" a Pixart PMW3330, ahogy az Omron mikrokapcsolói is „csupán" 20 millió kattintásra hitelesítettek. Tekintve, hogy még így is 13 ezer forint környékén mozog, olyan komoly és neves vetélytársakkal kell szembeszállnia, mint a Steelseries Rival 110, a Razer Deathadder vagy épp aktuális számunkban tesztelt Cooler Master MM530 – melyek mindegyike jobb szenzort kínál, azonos felszereltség és hasonló kialakítás mellett.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

MINDEN FÖLDI JÓVAL MEGTÖMVE

acer PREDATOR Z1 ÉS X27

[ÍRTA BODAK]

AZ ACER KIFEJEZETTEN GAMEREKNEK SZÁNT MONITORJAI KÖZÜL KÉT TÚLZÁS NÉLKÜL BRUTÁLISNAK NEVEZHETŐ PÉLDÁNY JÁRT NÁLUNK. EGYSZER AZ IGAZI CSÚCSRAGADOZÓ X27, AMIBŐL GYAKORLATILAG SEMMI SEM HIÁNYZIK, ÉS A Z1, MELYNEK SZINTÉN NINCS OKA SZÉGYENKEZNI.

Már idén is számos monitor megfordult szerkesztőségünkben, volt jó, kiváló és remek is köztük, de olyan, mint az Acer két csúcsragadozója, még nem. Gyakorlatilag minden, amit bele lehet préselni egy monitorba, az ott van az X27-ben, de a Z1-re sem nagyon lehet panasz. Lehet, hogy ez így első olvasatra túlzásnak tűnik, de a legnagyobb lelki nyugalommal tehetjük le a nagyesküt, hogy nem, mert egész egyszerűen nem találtunk rajtuk fogást, akárhogy is kerestük. Na jó, azért egy kicsi bökkenő akad, merthogy egyik sem mondható olcsó darabnak, de elnézve azt a mennyiségű technikát, amit beléjük préseltek, ez maximum szükséges rossznak nevezhető.

IGAZI NEHÉZFIÚ

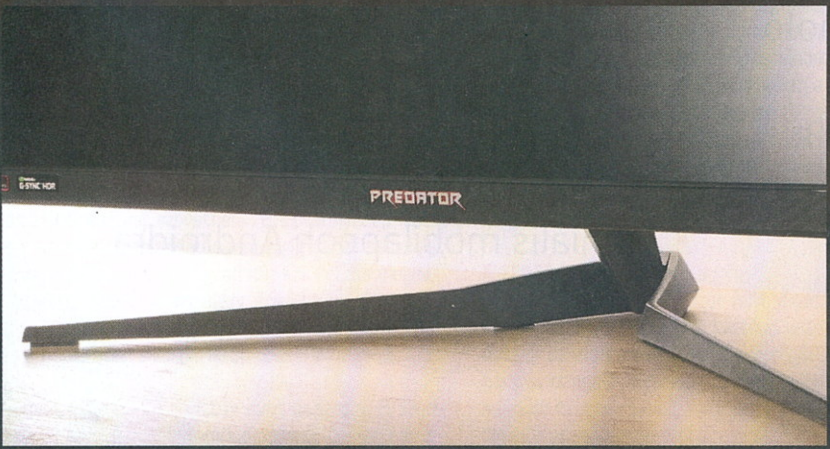
Az X27 hatalmas dobozának kibontásakor először egy szokatlan tartozék került a kezünk ügyébe, mégpedig egy több darabból álló, egységenként külön-külön, csavarral rögzíthető, műanyag fényvédő lemez, melyet belülről puha szövet borít. Megkerülhetetlenül ez lesz a meghatározó eleme a monitor külsejének, pedig akad még látnivaló. Az alumínium állvány és annak lábazata is elég egyedi dizájnt kapott, az ívelt és szögletes formák találkozása furcsa összhangban áll egymással. A csuklók is elég különlegesek lettek, bár ezt nem nagyon fogjuk csodálni, mivel kitakarja az eszköz – sokkal fontosabb viszont, hogy 20 fokos elforgatást és 5-20 fokos hátra és előre döntést tesz lehetővé, illetőleg a magasság is állítható. A szerkezet a készülék súlyához is nagy mértékben hozzájárul, összesen közel tíz kilót nyom a kicsike, még szerencse, hogy az oszlop tetején egy kényelmes, fogásra alkalmas markolat is kialakításra került. Káva nélkül sajna nem ússzuk meg, és a legújabb trendekkel ellentétben ez nem az üveglap mögött lapít, hanem továbbra is kiáll a képernyő síkjából, alul pedig az Acer jellegzetes Predator logója díszíti. A szerelés és a felhasznált anyagok minőségére nincs panasz, bár ez a prémiumkategóriánál minimum elvárható.

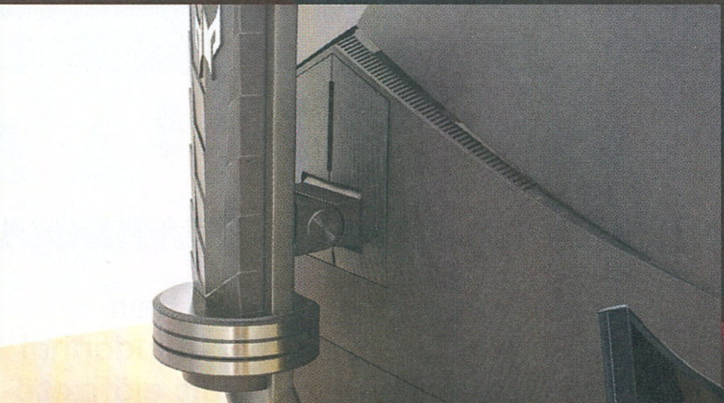
HDR MONITORT KERESEL, MAGAS FRISSÍTÉSI RÁTÁVAL, NEM MILLIÓS ÁRBESOROLÁSBAN? AZ ACER AZ X27 KÉPÉBEN TÁLCÁN KÍNÁLJA A MEGOLDÁST.

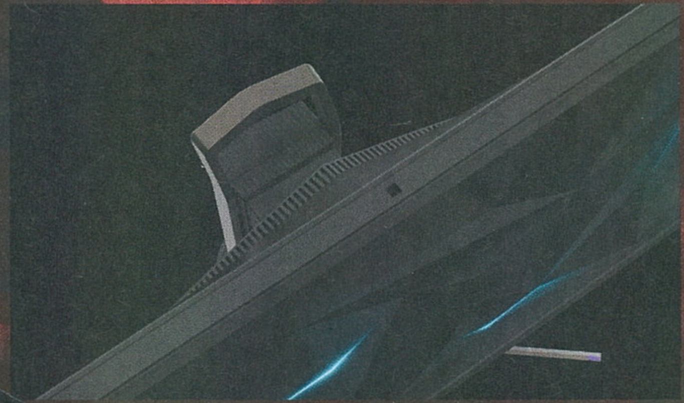
Ki- és bemenetből a szokásos HDMI és a G-Sync-hez elengedhetetlen DisplayPort 1.4 mellett egy sztenderd jack és még két USB 3.0 található meg bal oldalt a fülhallgató és egyéb perifériák számára, és további három USB (egy töltésre is alkalmas) a hátoldalon, kissé eldugva. És ha már így érintőleg szóba került a hang is, kettő, egyenként 4 W teljesítményű hangszórót is kapunk, ami az elmegy kategóriát erősíti – a Predator X27-et nem ezekért fogjuk szeretni.

IGAZI CSÚCSRAGADOZÓ

Megvallom, eleinte picit szkeptikusan álltam hozzá a „napellenzős" ötlethez, de nem tartott sokáig megszokni és megszeretni, mert nemcsak az oldalról beszűrődő fény elől véd, hanem a kontrasztarány is jobbnak tűnik, ha fel van szerelve. Nyilván ez csak optikai „csalódás", vagyis inkább trükk, de szemmel látható a különbség a két állapot között. Na, nem mintha alapból panaszkodni lehetne, hiszen a 4K felbontású, 37 hüvelyk képátlón elterülő IPS panel színhűsége és kontrasztja igazán remek, mindezt pedig csak tetézi, hogy bizony egy HDR-képes monitorról van szó. Ahhoz, hogy egy nem OLED vagy plazmakijelző erre képes legyen, komoly technikát kell beleszuszakolni az eszközbe, esetünkben egy 384 (!) zónás háttérvilágításról van szó. Ez szükséges ahhoz, hogy a megvilágítást nem igénylő területeken a lehető legnagyobb

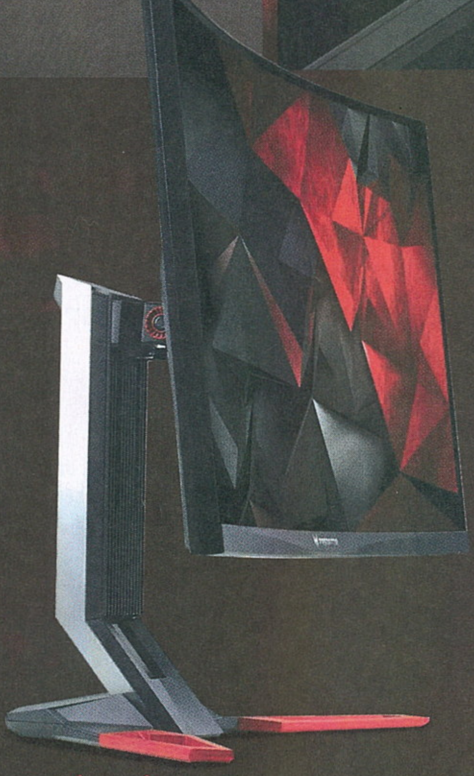






részletességgel le lehessen kapcsolni a fényt, ezzel elérve a lehető legtökéletesebb feketét. Mozgás közben alig tűnik fel a trükk, és csak kifejezetten ennek kiszúrására alkalmas teszteken lehetett észrevenni az LCD monitorokra oly jellemző fénybefolyást (vagy ha külföldiül jobban tetszik, backlight bleeding). És ha már háttérvilágításról esett szó, akkor külön díjaztuk a szoba fényéhez igazodó fényerő és a feketék beállításának lehetőségét.

Alapból 120 Hz-en ketyeg a panel, a dobozon is feltüntetett 144 Hz képfrissítés eléréséhez túl kell hajtani azt, erre az OSD-nél (On-Screen Display) nyílik lehetőségünk. Újraindítás után életbe is lép a beállítás és a beépített gyári hűtés azonnal bekapcsol, majd kissé zúgósan, de teszi a dolgát. Az overdrive control beállításai között tapasztalatunk szerint a közepes hozza a legjobb kompromisszumot az elmosódás és a szellemkép párosát tekintve. Ja, és a tiritarka LED-világítás sem maradhat ki, ami alul és hátul világítják be a környezetet.



IGAZI DRÁGASÁG

Mindezért persze orbitálisan sokat kell leperkálnunk, kis híján 700 ezer forintba fáj a jelenlegi csúcstechnológia, és akkor még nem is számoltuk bele a hardvert, ami meghajtja. Persze, monitort nem egy évre vesz az ember, és ha már egyszer van mit a tejbe aprítani, akkor egy jó darabig biztosan hű társunk lehet az Acer Predator X27. Felszereltségét és képességeit illetően egy panaszunk sem lehet, és értjük, hogy a prémiumkategória emellett a pénzről is szól, de ettől függetlenül ár-érték arányra aligha lehet azt mondani, hogy kedvező lenne.

SZINTÉN ZENÉSZ

Másik alanyunk a Z1-szériát erősíti a Predator családban, és a jellemző, manapság egyébként is divatosnak számító vörös-fekete színösszeállításban játszik. Lábazata masszív, és nagytesójához hasonlóan 20 fokos oldalirányú és 5-25 fok közötti hátra és előre döntést tesz lehetővé, illetve természetesen magassága is egyszerűen állítható. A hordozómarkolat itt azonban kimaradt, ami kissé nehézkessé teszi a készülék mozgatását: komolyan leizzadtunk, mire az asztalra került, na, nem a közel tíz kilós összsúlya miatt, csak nem lett volna egyszerű megmagyarázni, hogy miért is adjuk vissza darabokban.

A csatolófelületek kivétel nélkül hátul kaptak helyet, az alul eldugott és kötelező HDMI 2.0, illetve DisplayPort 1.4 bemenetek mellett négy darab USB 3.0 is elfért rajta, és a jack csatlakozót sem spórolták le. Ezeken felül két, egyenként 7 W teljesítményű, és monitorokhoz képest egészen jó hangminőséget biztosító hangszórónak örülhetünk, egyébként hangminőség terén a készülék még le is pipálja a nagytestvérét. De mint mindig, inkább más alternatíva felé terelnénk mindenkit.

ADJA AZ ÍVET

Az Acer Predator Z1 három főbb változatban létezik, a Z271, Z301 és Z321 (sorban 27, 30 és 32 colos képátlóval) melyek felbontás, képfrissítés és egyéb támogatott technológiák szerint tovább bontva, különféle „ízesítésben" érhetők el a piacon. Nálunk a triumvirátus legizmosabb és legnagyobb képű tagja, a Z321QU járt. És van is mire nagyképűnek lenni: az 1800R ívet kapott készülék 31,5 hüvelyken nyújtózkodó VA panelje alapjáraton 144 Hz-ig pörög, de 165 Hz-en is képes ketyegni (ugyanúgy OSD-ről, újraindítás után lép életbe), és ha ez még nem lenne elég, G-Sync támogatást is kapott. A WQHD (2560×1440) felbontás ekkora képátlóra minimum ajánlott, máskülönben alacsonyabb felbontás (jellemzően FHD) esetén a képpontsűrűség, helyesebben szólva annak alacsony mivolta egyből szembetűnő lenne.

Annak ellenére, hogy nem egy IPS panelről van szó (melynek egyébként ugyanúgy megvannak a maga hiányosságai), igazán meggyőző a kontrasztarány és a színhűség is, bár még mindig nem éri utol az előbbi technológiát. A VA paneltechnológiából adódó másik hiányosságot, azaz az oldalirányból nézett színeltérést megfelelő távolságból szemlélve szinte teljesen kiküszöböli az íveltsége, mely egyáltalán nem zavaró, de a reklámszöveggel ellentétben továbbra sem éreztük immerzívebbnek lapos rokonainál. Ugyan majdnem tökéletes, de a széleken némi torzítást még így is észre lehetett venni, vélhetően a hajlított panel gyártási eljárása lehet a ludas a sárgás színezetű szivárgásban.

MINDEN RELATÍV

A cirka 250 ezer forintért már hazavihető monitort elnézve érdekes, hogy árát illetően körülbelül harmadannyiba kerül a negyedakkora felbontású VA paneles Z321QU, mint a brutális X27 a maga IPS paneljével. Igaz, a HDR helyett itt ívelt kijelzőt kapunk, de funkciók terén szinte teljesen megegyeznek, szóval annyira mégsem adunk alább. És bár minden otthonba egy 4K monitort kívánunk, jelen párosunk közül a majdnem félmilliós eltérés miatt a Z1 Z321QU-t ajánlanánk. Akit meg nem érdekel a pénztárcája vagy bankszámlája, netán hitelkerete egészsége, annak nem fog csalódást okozni az Acer csúcsragadozója sem.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok, PC Guru olvasók! Bízunk benne, hogy a múlt havi Levrovot követően ügyesen levontátok a tanulságot, és azóta már mindenhol frissen festett, szép új kerítés díszeleg – külön köszöntöm újdonsült előfizetőinket! Legutóbb több témát is érintettünk, ezúttal azonban volt egy, ami elég sokatokat megmozgatott: ez nem más, mint a „játékból film", amire leginkább a komoly felháborodás által övezett Sonic-mozi locsolt tankerhajónyi olajat. Mielőtt azonban rátérnénk erre, jöjjön egy kis visszacsatolás a már tárgyalt „öncélú szexuális tartalom" témakörhöz, a Rape Day után ugyanis most a Wanking Simulator című maszturbáló-szimulátor (!) láttán vonták fel sokan a szemöldöküket. – drag

A HÓNAP LEVELE

ÜDV PC GURU!

Egy kicsit jobban kifejteném a Facebook poszt alatti kommentem, szeretném ha tisztába tennénk a témát.

Először is, a videojátékok ugyan olyan művészeti ágazattá nőtték ki magukat, mint a fotó, film, szobrászat, festészet. **(Még ha ezzel nem is ért mindenki egyet... – drag)** ***(Én de. – AW)*** Mind kicsiben kezdte, valamilyen céllal. Sokszor öncélú volt, sokszor megrendelésre készültek, szakrális témájuk miatt szinte kötelező kellékei voltak egy adott kultúrának, stb. Ahogy a játékipar fejlődött, úgy jelent meg a történetmesélés, a grafikai fejlődés (ami miatt jobb képet kaptunk egy sztoriról). Ahogy minden művészeti ágazatban, úgy a játékokban is vannak tabu témák, amiket nem mernek feszegetni. A nagy kérdések: miért tiltott, miért van szükség erre, kinek van erre szüksége, hol van ennek a helye? Próbáljunk megválaszolni párat.

A miért tiltott kérdésre Hollywood adja meg a választ (vagy nem?). **(Imádom az önmagukkal beszélgető olvasókat, mert úgy sokkal könnyebb megtölteni a Levrovot! – drag)** A filmiparban a szex csakis kizárólag teljes valójában a pornóban jelenik meg. Erotikus, vagy bármilyen más kategóriában nagyon kemény „cenzúrával" dolgoznak. Ennek a miértjére mai napig keresem a választ, miközben a brutalitás és gyűlöletkeltés teljes tárházát felvonultatják az alkotások. Miért pont a szexualitás, a nemi szervek nem kapnak helyet a női mellen kívül? Természetesen fölösleges elmenni egy akciófilmben, vagy romantikus vígjátékban ilyen irányba, hogy teljes valójában ábrázolják ezt a témakört, pedig a Hollywoodi blockbusterek előtt a művészet összes ágazatában teljesen elfogadott volt a meztelen emberi test, a közösülés és a termékenység (ami ráadásul az emberiség első alkotásainak a tárgya volt). Az én válaszom mégis az lenne, hogy nem mernek belenyúlni olyan témakörökbe, amik ellenérzést váltanak ki. ***(Azt, hogy a Rape Day miért elfogadhatatlan, már elég jól kifejtettük. Nem ellenérzést vált ki, hanem évezredek óta büntetőjogi kategória. – AW)*** Ebben nincs semmi, ez természetes, a kiadók profitorientált cégek, akik tudják miből van pénz.

A következő a miért van szükség erre kérdés. Fogadjuk el, hogy ami a földön létezik, amit az ember megtett, arra lehet igény. ***(Lásd: Japán. – AW)*** Ez lehet rossz, vagy jó dolog. Elvi kérdés, mindig lesz valaki, aki meg akarja tenni, vagy látni akarja. Az, hogy ez csak kevés embert érdekel, nem jelenti azt, hogy sose fog kielégülni a vágyuk. Nagyon durván hangzik, de gondoljunk bele, hogy biztos létezik nemi erőszak szimulátor az internet, vagy merevlemezek legmélyebb bugyraiban amikről sosem hallottunk. **(A Rape Day elég jól kimerítette ezt, és még csak nem is nagyon titkolták. – drag)** Itt már meg is válaszoltuk a hol van ennek a helye és a kinek van erre szüksége kérdést is, mivel nem a mainstream kliensek digitális polcain vagy a videojátékboltok pultjaiból kapjuk meg. A kiadók és fejlesztők tapasztalatból, komolyabb igények és társadalmi normák alapján dolgoznak és adják ki a produktumokat. ***(Azért van egy határ. Amit nem a hipokrita szemérem vagy aktuális közízlés határoz meg. – AW)*** Ezért sem találkozunk pornófilmekkel a mozikban, pornográf (kifejezetten a csupasz és durva szexualitást megörökítő) alkotásokkal múzeumokban és kiállításokon. ***(Nem-e? Ajánlom figyelmedbe Donatien Alphonse François de Sade márki munkáját, vagy Apollinaire-t. – AW)***

Ha egy tabutémát nem öncélúan kezelünk, hogy beteges vágyainkat/mások vágyait elégítsük ki, hanem kap egy körítést, máris elfogadottabb lesz. Ez nem jelent zöld utat a polcok felé, de ha a Levrov, vagy a Postal sorozat körítését vesszük alapul, máris nem csak egy durva, semmit nem érő alkotást kapunk. **(Nem teljesen értem, hogy a Levrov mit keres ebben a mondatban, de úgy szűrtem le, hogy pozitív a kontextus, úgyhogy... köszönjük szépen! :D – drag)** Tud szórakoztatni, lesznek akik megvásárolják. Nagyon keményen bele lehet nyúlni a rosszba ettől függetlenül ezzel a témával, nagyon sok helyen tiltani is fogják, a korhatár besorolás sem menti meg sok esetben, de elérte a célját. Ezzel ellentétben egy Rape Day nem szól másról, csak a megalázásról. Nem tartalmaz társadalomkritikát, sem értéket amiben a művészetet lehet megtalálni. Nem lesz a PC GURU melléklete ingyenes játékként. Viszont biztos vagyok benne, hogy ilyen és sok ehhez hasonló durva témájú játékot csak keresni kell és találunk. Ha tudjuk, hol kell keresnünk.

ÁLMOS

A többi művészeti ág, köztük a filmek azért jóval előrébb járnak a szexuális tartalom tálalása terén – még azt sem mondanám, hogy nincsenek pornóba hajló alkotások, még ha nyilván nem is ez a jellemző. A játékoknak eközben általában még a szoftpornós megoldásai is elég nevetségesek (emlékeztek még a Fahrenheit ominózus jelenetére?), úgyhogy nem csoda, ha a nyílt szexualitásra építő játékok (egyre több az ilyen, amire a VR-őrület is rátett egy lapáttal) simán öncélúnak vannak titulálva. Merthogy igazából tényleg azok. – drag

Érdemes megnézni a japán erotikus játékokat. Errefelé azért attól igencsak felszalad a júzer szemöldöke, ami ott teljesen elfogadott. Az antropomorf állatok, a lolita-szindróma, az explicit közös megegyezés nélküli aktus, az idegen fajok és emberek közötti interakciók etc. – AW

És ha már szóba kerültek a filmek, evezzünk is át erre a kontinensre – persze videojátékos szemcsiben! – drag

TISZTELT PC GURU SZERKESZTŐSÉGE!

A játékoknak van egy tulajdonsága: te irányítod, te választod ki, hogy mit mondjon ***(Már a rendelkezésre álló lehetőségek közül. Hiába szeretnék én koktélparadicsomot termeszteni a RE7-ben, ha állandóan zombik zargatnak – AW)***, röviden: egy karakter(ek)be éled magad bele. **(Ez nem igaz, én FIFA-ban mindig azért kapok ki, mert nem azt csinálja CéRonya meg Messzi, amit én mondok neki (lásd még: „#&@%, nem is ezt**

nyomtam!!!"), szóval ennyit erről. – drag) A filmeknél egyszerű: történnek a dolgok, te nézed, néha meglepődsz, de nem tudsz könnyen, mivel gyakran látod az ellenfél cselekvését is, ami elsüti a poént. Tehát keresztezzük: próbálj meg egy filmet csinálni, amibe benne van a játék cselekvése, jó a story, és bele is éled magad. De mindig kimarad valami. **(Én személy szerint az achievementeket hiányolom nagyon. Az Assassin's Creed végignézéséért például igazán járhatott volna valami! – drag)** Prince of Persia: Az idő homokja: kicsit más a dolgok működése, mint a játékban, inkább a látvány van szerepben. Mortal Kombat: a story egyértelmű, unalmas. Következtetés: ezek a filmek valamilyen irányból mindig leszólhatóak (jó, a PoP egy, a játékot nem ismerő személynek tetszhet), és mivel senki se akar anyagi bukást, így nem akarják bevállalni a jó rendezők, akik tudnának kezdeni valamit. Például megjelenik egy CoD film. Oké, mondjuk a karaktereket átemelik valamelyik játékból, de nem lesz az a taktikus, try it again érzés, ami a játék közben van. Így ezek a filmek olyanok, mintha egy játékot játszanál rögzített kamerával, valósághű grafikával, és végig cutscene van. Értem ott van Scorpion, de a kontroller nyomogatása, és a kombinációk gyakorolgatása nélkül nem vicces. Ez olyan, mint a masszázsfotel: egyszer poén, de utána rájössz, hogy átverés, az egész unalmas és hasztalan. ***(Akkor ugyanitt alig használt masszázsfotel eladó? – AW)***
MÁTÉ

Persze, ezeket csak azok mondják, akiknek nincs masszázsfotelük és irigykednek! A viccet félretéve: nem azzal van a baj elsősorban, ha egy feldolgozás nem adja vissza a játék hangulatát – ezt speciel szerintem többször is sikerült eltalálni. Hanem azzal, hogy konkrét filmalkotásként egész egyszerűen botrányosan gyengék – tisztelet a kivételnek. – drag

A Silent Hill határozottan jó volt. De egy Syberia-, Heavy Rain- vagy Pathologic-filmet is megnéznék. – AW

Szerintem az alapvető probléma, hogy nem veszik figyelembe a különbséget a két médium között. Ami működik videojátékként, nem feltétlenül fog filmként is. ***(Ez pontosan így van. – AW)*** Kétféle adaptáció létezik, ahogy megfigyeltem, van ahol fogják a játék a sztoriját és többé-kevésbé azt viszik vászonra (pl. Warcraft, 2018-as Tomb Raider), vagy amikor egy teljesen új történetet rittyentenek, figyelmen kívül hagyva a játék(oka) t (pl. Super Mario, Angelina Jolie féle Tomb Raider, Prince of Persia, Max Payne, Király nevében, Hitman stb.). Meg van az a ritka kategória, mikor egy új sztori, de a játékok kánonjába illeszkedve (legalábbis hivatalosan), pl. az Assassin's Creed. Egyik se biztos recept, mindegyik kategóriában vannak jó és borzalmas filmek, de főleg az utóbbi.

Az szerintem mindig bukás, amikor a játék címének népszerűségére hagyatkozva legyártanak valami blődséget, aminek ezen a címen kívül semmi köze az eredetihez. Ugye elvileg okkal nevezzük a dolgokat a nevükön, senki sem örülne egy Star Wars filmnek, ami az ipari daruk kezeléséről szól gondolom. **(Ilyenekkel inkább ne is viccelődjünk, mert Lucas öregkorára teljesen megbolondul és megcsinálja! – drag)**

Egy az egyben átvenni az eredeti történetet megint csak veszélyes, mert sok esetben egy játék története azért fog meg minket, mert interakcióban vagyunk vele, beránt, mi adjuk ki a parancsot, mi irányítjuk a mozgást, mi választjuk ki a párbeszédet stb. Pl. a legújabb Tomb Raider-nél éreztem ezt, hogy bár imádtam a 2013-as játékot, de ez a sztori annyira nem volt erős, hogy mégegyszer passzívan végignézve is olyan zsigeri hatást váltson ki. **(A zsigerelésről szerintem szegény megnyúzott Lara is sokat tudna mesélni. – drag)** Bár nem direkt feldolgozás, de ugyanez áll a Hardcore Henry-re. Baromi fárasztó film volt, de ha tényleg én irányítottam volna, jó eséllyel élvezem. **(A brit tudósok vajon hogy oldanák fel azt a látszólagos ellentmondást, hogy valamit fárasztóbb csak nézni, mint egyszerre nézni és irányítani? – drag)**

Szerintem a leginkább akkor van lehetőség maradandót alkotni, ha olyan játék világát vesszük, ami elég tág egy új sztori elmeséléhez, mert ma már a legtöbb FPS, akció-RPG, TPS önmagában is elég filmszerű, ha pedig ezekből a már meglevő sztorikból kivesszük az interakciót, nem marad túl sok élvezhető elem. Ezért is érzem értelmetlennek a Call of Duty, vagy GTA filmekről szóló híreket, azok a játékok eleve már meglevő filmekre hajaztak, teljesen fölösleges lenne így körbeadaptálni. **(Gyönyörű kifejezés, felírtam! – drag)** ***(Akkor a World War Z-t jól körbeadaptálták. Ezt a szót kerestem már akkor is, csak nem tudtam róla. A regényből adaptált film összehasonlíthatatlanul gyengébb volt, mint a játék. – AW)***

A Warcraft szerintem nagyon jó döntés volt, mert ott az eredeti játék egy RTS, ami sose vonzotta be az embert a történetbe olyan személyes szinten, mint egy olyan játék, ahol csak egy karaktert irányítunk. Az Assassin's Creed pedig nagyon jó is lehetett volna, csak teljesen elcseszték. Az irány jó volt, de a kivitelezés kritikán aluli. Vannak aztán ugye azok a címek, ahol a játéknak alapból nincs sztorija, aztán kerekítenek valamit, de ezeknél is szinte minden esetben csak a cím hordozza a hátán, sose láttam még hogy megerőltetnék magukat. Ugye egy jó játékmechanikát nagyon nehéz filmre lefordítani.

Na hogy említsek pár személyes kedvenct, szerintem a Warcraft nagyon jó film volt és borzalmasan sajnálom, hogy nem lesz folytatás. ***(#metoo – AW)*** Szintén szerettem a Prince of Persia-t, és hibái ellenére élvezhető volt a legutóbbi Tomb Raider is. Nem mondhatom, hogy minden játékadaptációt láttam, de Uwe Boll remekei mellett szerintem a kategória legalja az Assassin's Creed, illetve Resident Evil széria is az első rész után. ***(Kaptááár! Én azt szeretem. És a Doomot is. De tényleg. – AW)*** Az Angelina Jolie féle Tomb Raider-eket gyerekként szerettem, de ma már nagyon ZS kategóriásnak hatnak. **(Azért pár feldolgozásnak elférne még pár betű az ábécében ott a ZS után... – drag)** Az első Hitman-t és a Max Payne filmet is láttam, de őszintén szólva egyáltalán nem emlékszem a cselekményükre, szóval jó eséllyel nem voltak annyira jók.

Én legszívesebben olyan franchise-okból látnék filmet, ahol az a sztori, meg a lore mélysége miatt indokolt lehet. Assassin's Creed még mindig játszik, de ennél jobban átgondoltan, Deus Ex, Mass Effect, Warhammer, WH 40k (ezeknél konkrét sztorikat is feldolgozhatnának), akár Elder Scrolls is. Lényeg, hogy akarjanak a filmmel mondani is valamit, ne kizárólag a bevétel lebegjen előttük a készítés során.
BORZA2

Szerintem nem is feltétlenül a mondanivalóval van baj, mert egy tisztességes, bármiféle mélységtől mentes popcorn mozit is szívesen megnéznénk sokan. De hát sokszor még ez a léc is magas. – drag ***(Tudnék mesélni. - Böjti)***

Sziasztok! Láttam a facebookon feltett kérdést, miszerint miért nem sikerül Hollywoodban rendes játékból készült filmet csinálni? **(Nem tudom, láttad? Gondolom igen, máskülönben nem írtál volna nekünk. Jelöljük meg az „Igen" választ, Vágó úr! – drag)** Véleményem szerint az mindig a fő probléma, hogy általában két dolog közül hiányzik valami.

---Egyik esetben a rendezési és egyéb filmes tapasztalatok és tehetségek hiányoznak. Meg van a lelkesedés és a játékkal való tapasztalat, de nem tudják filmbe átültetni. (Ilyen volt szerintem a DOOM film, vagy mondjuk a Van Damme féle Street Fighter film is.) ***(Ne már, a Doom nagyon szórakoztató volt! Jónak mondjuk, tényleg nem nevezném, de hangulatosnak igen. – AW)***

---A másik eset pedig ahol vannak jó színészek, tehetséges rendezők, de még kb. soha az életbe nem játszottak azzal a játékból amiből éppen a film készül. (Ilyen volt az Assassin's Creed, talán sajnos ilyen lesz a Sonic film, és a Mark Walhberges Max Payne.) ***(A Sonicot valószínűleg nem is látták soha, nemhogy játszottak volna vele. – AW)***

Ezért bugdácsolnak a videójátékból készült filmek, mert ebből a két elemből valami mindig hiányzik. Nem elég szeretni a játékot, érteni is kell a filmekhez, valamint nem elég összeszedni pár jó színészt meg egy írót, ismerni kell és át kell érezni egy játék hangulatát. (Az Uwe Boll filmek már egy külön kategória...)

Ha biztosítva lenne ez a két elem, akkor a Metal Gear Solid sorozatból, vagy a Bioshock sorozatból szeretnék filmet. Az MGS-ből lehetne egy ilyen tipikus 80-as évekbeli akciófilmet forgatni, míg a Bioshockból egy dráma-thrillert. **(Minek az MGS-ből film? Hiszen ezt Kodzsima már megcsinálta! Trollolo... – drag)** Remélhetőleg egyszer eljön az a nap, amikor komolyan fogják venni ezeket a filmeket is!
JÁNOS

A gond az, hogy szerintem sajnos nem a filmeket nem veszik komolyan, hanem a játékokat. – drag

Most, hogy ennyit beszéltünk róluk, kedvet kaptam ahhoz, hogy megnézzem a... na jó, dehogy kaptam, a legtöbb játékfeldolgozás sajnos tényleg égetni való – én a Silent Hillért tudtam talán a leginkább rajongani, de ott is bőven megvolt a hiányérzet. És te, Alice? – drag

Ja, a Silent Hill szerintem is rendben volt. Ú, megvan! Egy Soma-adaptáció nem kicsit lenne érdekes... – AW

Resident Evil (első és harmadik), Silent Hill és Mortal Kombat. Plusz a DoA szórakoztató volt, nagyjából azt nyújtotta, amit a játékok után várni lehetett. Persze ez nem sok, de na, a kicsit is becsülni kell. – Böjti

Köszönjük, hogy ebben a hónapban is ilyen sokat írtatok nekünk, tartsátok meg ezen jó szokásotokat! Külön dicséret azért, hogy ebben a hónapban egyetlen Epic Games Store témájú levelet sem kaptunk! ***(És akkor a havi apanázsunkkal mi lesz??? – AW)*** **Remélem, ez nem valami vihar előtti csend...** **önnek 74 olvasatlan levele van** **– drag**

TESZT

OCTOPATH TRAVELER

A Nintendo Switch-exkluzivitás után végre más platformon is kipróbálhatjuk ezt a fantasztikus külsővel rendelkező JRPG-t, amely körökre osztott harcaival a stílus rajongóit könnyen elvarázsolhatja.

TESZT

WARHAMMER: CHAOSBANE

„Szóval mobilos Diablo, mi?!" Hördült fel mindenki a bejelentés után, a különböző stúdiók pedig egyből lecsaptak a lehetőségre: többek között ezzel az ígéretes Warhammer-feldolgozással.

TESZT

BATTLETECH URBAN WARFARE

A BattleTech immáron több mint egy éve piacon van, nem is ez az első jelentősebb kiegészítője, azonban a nagyvárosok hatalmas épületei közt dúló harcra egészen mostanáig kellett várni. Új egységek is várhatók!

TESZT

STEEL DIVISION 2

Sok-sok tologatás és huzavona után végre elérkezik az idő, hogy harckocsikba pattanva csapassuk a háborús stratégiát, ráadásul akár magyar páncélosokkal is hadba vonulva, ami azért élmény.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store

GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BarCraft
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚLIUS 11-ÉN

JELENIK MEG

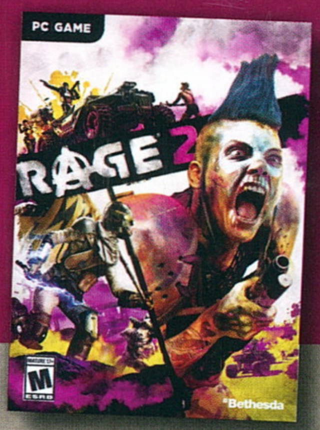
PC Guru WEBSHOP

shop.pcguru.hu

Ezért érdemes megnézni a webshopunkat!

Megveheted korábbi számainkat, amíg a készlet tart.

Előfizethetsz félévre vagy egy teljes évre, sőt játékot is rendelhetsz mellé.



Karkötővel és pólóval mutathatod ki, mennyire szeretsz minket.

Ugyanitt a Borzongás horrormagazin összes megjelent számát és pólóját is megtalálod.

A PC Guru Webshop teljes kínálatában akciók, előfizetői csomagok is megtalálhatók a rengeteg Skylanders (figura) és aktuális, vagy éppen régebbi videojáték mellett. A teljes kínálatért érdemes ellátogatni a weboldalra.

EGY FŐNIX FELEMELKEDIK. AZ X-MEN ELBUKIK.
X–MEN:
SÖTÉT FŐNIX
JÚNIUS 6-TÓL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX® 3D-BEN IS
MARVEL
IMAX
DOLBY ATMOS
#SötétFőnix
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16